

Mira Moisio

ALLEGORINEN SARJAKUVA MIELENTERVEYDESTÄ

Opinnäytetyö
Graafinen muotoilu

2018



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Mira Moisio	Muotoilija (AMK)	Maaliskuu 2018
Opinnäytetyön nimi Allegorinen sarjakuva mielenterveydestä		61 sivua 18 liitesivua
Toimeksiantaja Mira Moisio		
Ohjaaja Tarja Brola		
Tiivistelmä <p>Tutkimus käsittelee sarjakuvia mielenterveyttä käsittelevänä taidemuotona. Produktiivisen työn tarkoituksena oli tuottaa sarjakuva, joka käsittelee allekirjoittaneen omia kokemuksia mielenterveydestä, sen ongelmien kanssa elämistä, ja toipumista. Tutkittavia seikkoja ovat mielenterveyden ja omakohtaisten kokemusten kuvaaminen sarjakuvissa, miten sitä on tehty aikaisemmin ja kuinka nykypäivänä sitä kuvataan. Työssä käydään läpi sarjakuvan eri ulottuvuuksia ja mitä sarjakuva on. Pohditaan omaelämäkerrallisten sarjakuvien ja omien kokemusten käsittelyä sarjakuvassa sekä sen mahdollisia terapeutisia vaikutuksia. Työssä sivutaan lyhyesti taideterapian ja kirjallisuusterapian vaikutuksia ja hyötyjä.</p> <p>Työssä analysoidaan muutamia mielenterveydestä kertovia sarjakuvia, sekä pohditaan vertauskuvien käyttöä abstraktien käsitteiden ja ongelmien kuvaajana. Erityisesti käydään läpi allegoriaa kerronnallisena keinona. Työssä avataan produktiona tehtävän sarjakuvan juoni ja sen sisältämät vertauskuvat, ja etsitään parhaita ratkaisuja halutun lukukokemuksen saamiseksi, ja tarinan tarkoituksen selkeään ilmaisun löytämiseksi.</p> <p>Työssä kerrotaan myös sarjakuvan toteutuksesta; kuinka idea siihen syntyi, mitä muutoksia siihen tehtiin, miten hahmot on rakennettu, ja kuinka toteuttaminen tapahtui. Työssä käsitellään sitä, kuinka sellaiset aiheet, kuten sarjakuvan visuaalinen tyyli, ruutujen sommittelu sivuille, typografia ja kansi vaikuttavat sarjakuvaan kokonaisuutena, sekä lukukokemukseen. Työssä kerrotaan sarjakuvien tekemisen tekniikoista ja suunnittelutavoista, ja valitaan sellaiset työskentelytavat, jotka sopivat kyseiseen sarjakuvaan.</p> <p>Opinnäytteessä todetaan allegorioiden olevan parhaita tapoja ilmaista abstrakteja asioita, joilla ei ole muotoa fyysisessä maailmassa. Työssä pohditaan sarjakuvien potentiaalia taideterapiassa: niiden tarinankerronnalliset ja taiteelliset ulottuvuudet voivat olla helppo ja hyvä tapa käsitellä etenkin menneisyyden tapahtumia.</p>		
Asiasanat allegoria, thumbnail, sarjakuvat, sarjakuvahahmot, mielenterveys		

Author (authors)	Degree	Time
Mira Moisio	Bachelor of Culture and Arts	March 2018
Thesis title		61 pages 18 page of appendices
Allegorical Comics as a Way to Describe Mental Health		
Commissioned by		
Mira Moisio		
Supervisor		
Tarja Brola		
<p>Abstract</p> <p>This study covered comics as an artform that discusses mental health. The objective of this productive work was to produce a comic book about the author's own experiences with mental health, living with its problems and recovery. Explored topics included depicting mental health and personal experiences in general in comics, how it has been done in the past and how it is done now. The text went through different dimensions of comics and what comics are. The possible therapeutical effects of autobiographical comics and processing one's experiences through comics were discussed. The effects and benefits of art- and bibliotherapy were also described briefly.</p> <p>As part of the study, few comics about mental health were analyzed, and the use of metaphors depicting abstract concepts and problems were examined. Allegory, in particular, was reviewed as a method of narration. The narration of the comic created as part of the production was explained, as well as the metaphors it used. The best options to provoke the desired reading experience and disclosing the meaning of the story were examined.</p> <p>The study also included an explanation of how the comic was produced, how the idea that inspired it was conceived, how the characters were built and how these ideas were actualized. A comic's visual style, panel placement on the page, typography and the cover were elaborated. Together with how these aspects affected the comic as a whole, and the reading experience. Different techniques of making comics and methods of planning comics were discussed, and the working methods that were the best for the comic in question were selected.</p> <p>As a result, it can be concluded that allegories are one of the best ways to express abstract matters that do not have a form in the physical world. The potential of comics as a tool in art therapy is also discussed: their narrative and artistic measure could be an easy and functional way to go through events of the past.</p>		
Keywords		
allegory, thumbnail, comics, comic book characters, mental health		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	TAVOITTEET JA MENETELMÄT	6
2.1	Tutkimuskysymykset.....	7
2.2	Työn rajaus ja viitekehys	7
2.3	Tutkimusmenetelmät	8
3	LÄHTÖKOHDAT.....	8
3.1	Mitä sarjakuva on?.....	10
3.2	Sarjakuva henkilökohtaisesti.....	12
3.3	Sarjakuva kokemusten kertomisen välineenä.....	12
4	ALLEGORIA	14
4.1	Miksi allegoria?	15
4.2	Allegoriat ja vertauskuvat mielenterveyssarjakuvissa	17
5	JUONI.....	21
6	HAHMOT	23
6.1	Arkkityypit	23
6.2	Prinsessa.....	26
6.3	Ritari	27
6.4	Hydra	30
6.5	Toverit.....	34
7	SUUNNITTELU.....	35
7.1	Visuaalinen ilme.....	35
7.1.1	Hahmodesign.....	37
7.1.2	Miljöö	38
7.1.3	Kuvitustekniikka	39
7.2	Juonen kulku sivuilla.....	41
7.3	Typografia.....	44
7.4	"Hiljainen" sarjakuva	45

7.5	Muita seikkoja	46
8	TOTEUTUS	47
8.1	Lopputaistelun muuttaminen.....	48
8.2	Muut muutokset	50
8.3	Mallisivut	50
8.4	Tussaus	51
8.5	Kansi ja nimi	51
9	JOHTOPÄÄTÖKSET	55
10	POHDINTA	56
	LÄHTEET	57
	KUVALUETTELO	60
	LIITTEET	

Liite 1. Sarjakuvan luonnossivut

Liite 2. Valmiit sivut ja kansi

1 JOHDANTO

Maailmamme ja kulttuurimme ovat muuttumassa hiljaa myönteisemmäksi ja ennakkoluulottomammaksi, mitä tulee mielenterveyteen. Vaikka edelleen ongelmia ja huolenaiheita, joita ei voida fyysisesti nähdä, vähätellään, ihmiset ovat alkaneet ottaa enemmän huomioon myös psyykkisen hyvinvoinnin. Ihmiset hakeutuvat tunnistamaan ja hoitamaan omia ongelmiaan. Ihmiset ovat myös alkaneet olemaan avoimempia omista mielenterveysongelmistaan.

Minulla oli ensin aivan toinen aihe opinnäytetyöksi, ja jouduin muuttamaan aiheitani parin viikon jälkeen erinäisten itsestäni riippumattomien asioiden takia. Aloin sen tähden pohtimaan, mikä olisi hyvä uusi aihe. Olin alun perin ajatellut tekeväni sarjakuvan opinnäytetyönäni, mutta en keksinyt mitään, mistä tekisin sarjakuvan. Aiheen vaihtamisen tullessa tarpeelliseksi löysin kuitenkin vanhoja luonnoksia kymmensivuisesta sarjakuvasta, joka oli saanut alkunsa omista kokemuksistani ahdistuneisuuden ja haitallisten ajattelumallien parissa, ja siitä toipumisesta.

Tämä oli mielestäni oiva lähtökohta opinnäytetyöksi, sillä halusin opetella olemaan avoimempi tällaisista henkilökohtaisista asioista, mikä on minulle välillä hyvin vaikeaa. Uskon, että se hyödyttäisi itseäni, ja muitakin, sillä muut voisivat oppia jotain omista kokemuksistani. Alkuperäinen idea sarjakuvan taustalla olikin kertoa sellaisista seikoista, jotka olivat minua auttaneet. Lisäksi pidän sarjakuvien tekemisestä, joten toivoin opinnäytetyön tekemisen olevan hieman helpompaa, kun teen jotain, mistä oikeasti nautin.

Aihe oli haastava sen takia, että jouduin aloittamaan työskentelyn myöhässä. Abstraktin aiheen selittäminen tarinaksi, ja mieluiten sellaiseksi, josta saisi jotain selkoa, voisi olla vaikeaa. Päätin kuitenkin ottaa härkää sarvista ja yrittää.

2 TAVOITTEET JA MENETELMÄT

Työni on produktiivinen. Tavoitteenani on toteuttaa ja kustantaa kymmensivuisen sarjakuva, joka käsittelee kamppailua ahdistuksen kanssa, ja opettaa muutamia tärkeitä seikkoja, jotka koin itse hyvin tärkeiksi seikoiksi oivaltaa oman hyvinvointini kasvun kannalta. Sarjakuvan tarkoitus ei ole olla mikään ihmelääke, vaan toivottavasti se saa lukijan ajattelemaan omia ongelmiaan ja

löytämään voimaa tehdä asioille jotain. Edes lukijalle tuleva tyydytys siitä tiedosta, ettei ole täysin yksin omien tuntemustensa kanssa, olisi todella hieno saavutus. Sarjakuva on sen verran epäsuora, että en osaa lainkaan sanoa voiko sellainen henkilö, joka ei ole koskaan kokenut suurta ahdistusta, ymmärtää paremmin, millaista on olla sellaisen taakan kanssa, mutta hyvä olisi, jos niin kävisi.

Aikataulutin työni siten, että jaoin erilaisia työtehtäviä, kuten luonnostelut, tussaamisen, taittamisen, sekä kirjoittamisen eri kappaleet jokaiselle viikolle löyhästi. Tarkentaisin työtehtäviä viikoittain sen mukaan, mitä olen jo tehnyt.

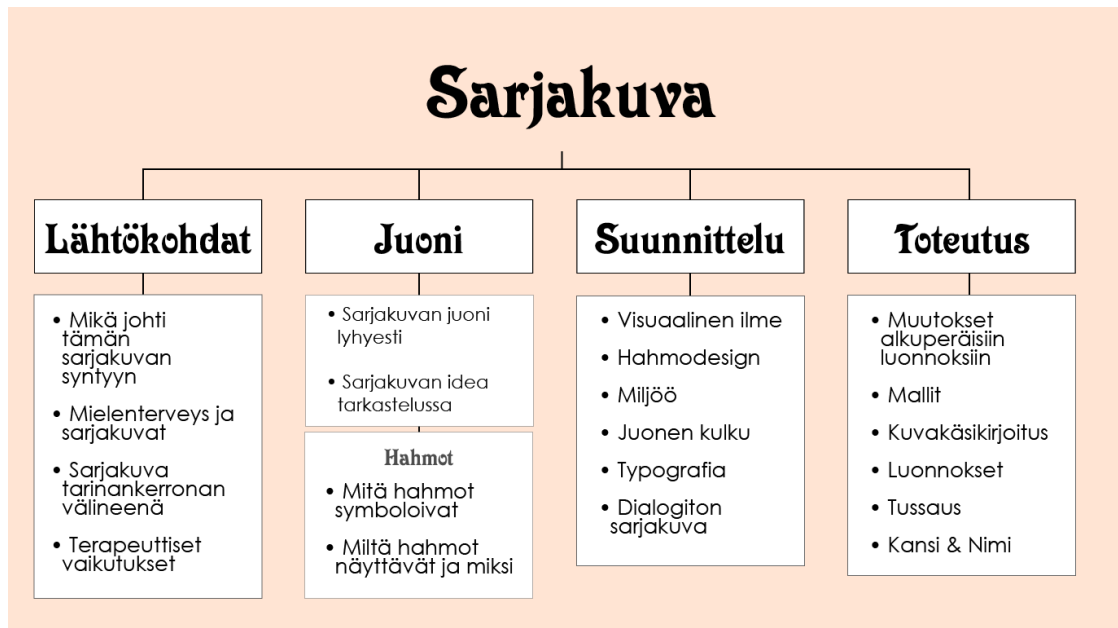
2.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuskysymykseni nousi esille suunnitellessani sarjakuvaani. Idea sarjakuvaan oli ollut minulla jo aiemmin, mutta kysymys nousi mieleeni, kun aloin tarkasti miettimään, mitä minun kannattaisi tehdä, ja millä lailla sarjakuva sitoutuu omiin kokemuksiini: Miten ilmaista abstrakti kokemus sarjakuvana? Kysymys tiivistää sen, missä tässä työssä on kyse, eli jonkin asian, jota on vaikea määritellä, jota ei voi aistia ja jota ei voi kiinnittää tiettyyn tapahtumaan, kuvaaminen fyysisesti paperille.

Alakysymykseni ovat: Onko sarjakuvien tekemisellä omakohtaisista aiheista terapeuttisia vaikutuksia? Ajattelin, että kun teen sarjakuvan, voisin miettiä mitä hyötyä siitä on, taiteellisen mielihyvän lisäksi. Toinen kysymykseni seurasi luonnollisesti suunnittelun seuraavassa vaiheessa, luonnostelussa: Mikä tekniikka ja tyyli sopii sarjakuvalleni? Sarjakuvan tarkoitus on välittää viestiä tietystä aiheesta ja johdatella lukija saamaan tietynlaisia mielleyhtymiä esimerkiksi kuvituksen tyylistä.

2.2 Työn rajausta ja viitekehys

Keskityn työssäni mielenterveyttä käsitteleviin sarjakuviin, ja allegorisiin tarinoin.



Kuva 1. Viitekehys (Moisio 2018)

Käyn työssäni läpi, mikä johti sarjakuvani syntymiseen, käsittelen sarjakuvia yleisellä tasolla lyhyesti, keskittyen mielenterveyttä tai vastaavia henkilökohtaisia aiheita käsittelevien sarjakuvien historiaan. Analysoin tarkemmin uudempiä mielenterveyttä koskevia sarjakuvia, ja vertaan niitä omaan sarjakuvaani, sekä kerron, mistä asioista otin mallia tai opin.

Kerron sarjakuvani juonen yksityiskohtaisemmin ja kerron hiukan vertauskuvallisista tarinoista ja sarjakuvista. Esittelen sarjakuvani hahmot ja ajatukset niiden takana. Avaan seuraavaksi sarjakuvani työstämisen prosessin ja kerron menetelmistäni, perustellen valintani. Lopuksi esitän johtopäätökset, ja arvioin työskentelytapojani.

2.3 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelminäni käytän vertailevaa analyysia ja kuva-analyysia. Luen muita mielenterveyttä käsitteleviä sarjakuvia, tai sarjakuvia, joissa on vertauskuvia, analysoin niitä ja kerron, mikä niissä toimii ja mistä otin mallia.

3 LÄHTÖKOHDAT

Perustan sarjakuvan omiin henkilökohtaisiin kokemuksiini mielenterveydestä, haitallisista ajatusmalleista ja tunkeilevista ajatuksista. On vaikea sanoa, mistä tarina kertoo tarkalleen siitä syystä, että en ole koskaan saanut minkäänlaista

lausuntoa tai nimeä sille, mistä oireiluni johtuvat. Koska minulla ei ole mustaa valkoisella siitä, mitä on tekeillä, avaan tilannettani löyhästi.

Mielenmaisemat, jotka johtivat sarjakuvan syntyyn, sisälsivät muun muassa jatkuvia ahdistuksen ja häpeän tunteita, depersonalisaatio (todellisuudesta irtaantuneisuuden tunne, lievät out-of-body -kokemukset), asioiden niin sanottu vatvominen (ikävien asioiden murehtiminen noidankehässä, josta ei pääse irti), heikko itseluottamus ja heikko itsetuntemus. Käytyäni terapiassa jonkin aikaa ja tehtyäni aikani opastettua ajatustyötä oloni parantamiseksi, oli tilannettani helpompi hahmottaa. Huomasin ikään kuin jälkeinpäin kaksi tärkeää ohjenuoraa, jotka olivat tärkeitä minulle omassa kamppailussani parempaa oloa kohti. Näistä tarkemmin kohdassa 5.

Suurin ponnahduslautani sarjakuvan tekemiseen olivat internetissä näkemäni monet lyhyet sarjakuvat, jotka olivat saaneet minut ajattelemaan asioita eri kantilta kuin joihin olin itse lukittautunut. Sarjakuvat antoivat muodon asioille ja tunteille, joita en itse ollut pystynyt nimeämään tai edes hahmottamaan. Koska pystyin samaistumaan niihin, ne toivat sellaista tunnetta, etten ollut yksin enkä ollut aivan epänormaali.



Kuva 2. "Exhausting." (Nimimerkki elliebeanz 2016)

Halusin siis tehdä jotain samanlaista kuin mitä sarjakuvat olivat tehneet minulle. Mieleeni nousi idea sarjakuvasta, joka voisi ilmaista niistä havaitsemistani ohjenuorista, jotka olivat olleet itselleni hyvin tärkeitä.

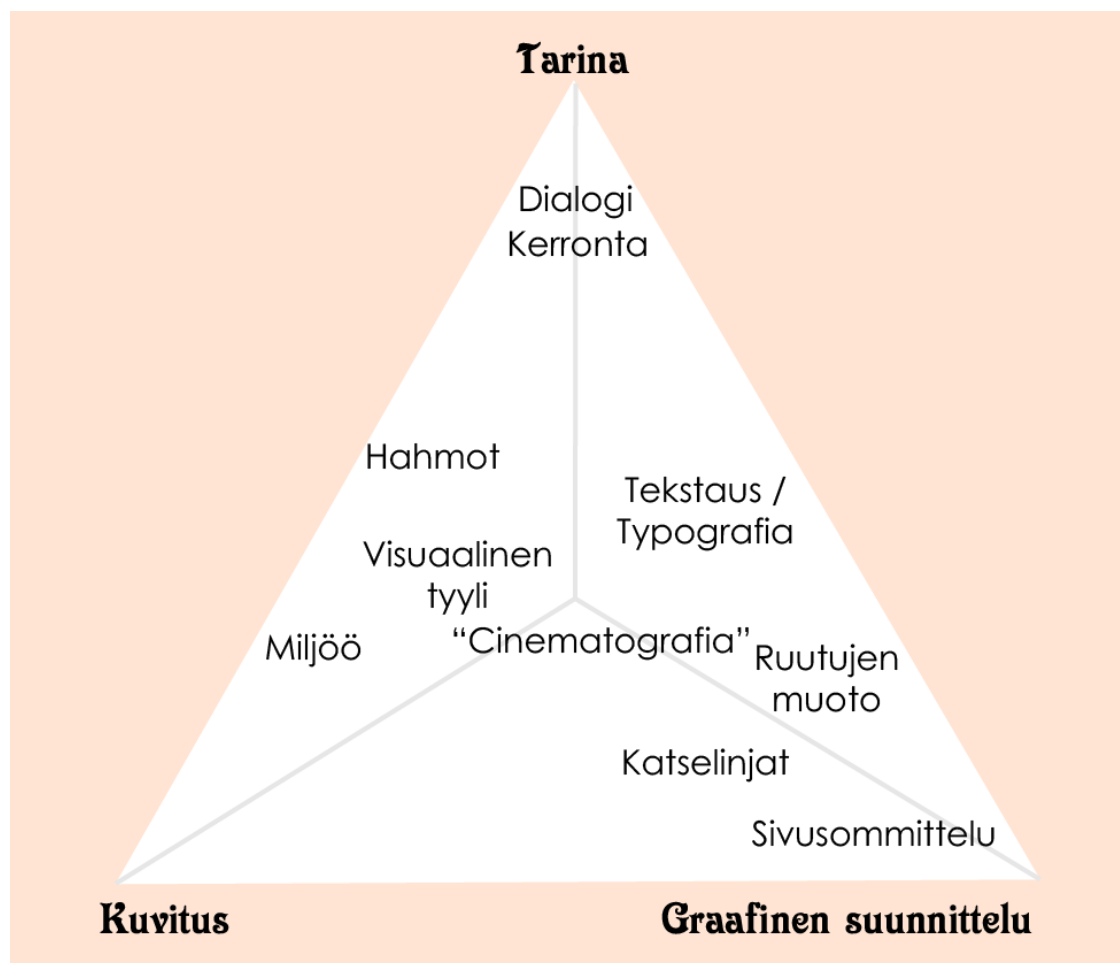
3.1 Mitä sarjakuva on?

Sarjakuvan määritelmä vaihtelee, sillä sen joustavuuden vuoksi sitä on vaikea määritellä muutamilla lauseilla, jotka kertoisivat universaalisti kaikista sarjakuvista. Yksi määritteistä on, että sarjakuva on järjestyksessä olevia kuvia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota (Pytkäs 2017, 7).

Alla olevaan kaavioon olen asettanut sarjakuvalla kolme pääpiirrettä: kuvituksen, tarinan ja graafisen suunnittelun. Kuvitus ja tarina ovat molemmat olennaisia sarjakuvalla, sillä ilman tarinaa kuvitus olisi vain kuvia vierekkäin. Ihmiselle on luonteenomaista etsiä toistuvia malleja silloinkin, kun niitä ei ole tarkoitettu, ja muodostaa tarinoita (McNall, 197). Siksi lukija voi ajatella juonen sellaistenkin kuvien välille, jotka ovat irti toisistaan kontekstuaalisesti, mutta

vierekkäin fyysisesti. Väittäisin silti, ettei se tee kuvasarjasta sarjakuvaa. Samalla lailla tarina ilman kuvia on pelkkä tarina, joko tekstinä tai suullisesti lausuttuna.

Mutta entä elokuvat? Teknisesti ajatellen nekin ovat sarja kuvia, kuvia vain on ainakin 24 sekunnissa. Ero löytyy siitä, että animaation tai elokuvan tarkoitus on luoda illuusio liikkeestä katsojan silmien eteen (Rantila 2016, 1). Mielenkiintoisesti sarjakuvissa liike taas tapahtuu lukijan mielikuvituksessa, voisi melkein sanoa, että se tapahtuu ruutujen välissä. Tästä pääsemmekin sarjakuvan kolmanteen tärkeään osaan, joka erottaa sen muista mediuksista, graafiseen suunnitteluun. Tällä tarkoitan sitä, kuinka sarjakuvan tekijä joutuu miettimään, mitä missäkin ruudussa on, miten hän asettelee kuvat (eli ruudut) sivuille, miten asetelmat vaikuttavat tarinan kulkuun, ja millaisen kokonaisuuden yksi sivu muodostaa.



Kuva 3. Sarjakuvan ominaisuudet. (Moisio 2018)

Kolmion sisälle olen asetellut sarjakuvaan kuuluvia ominaisuuksia, jotka liittyvät aiemmin mainittuihin kolmeen pääpiirteeseen. Olen asettanut käsitteet kolmioon sen mukaan, kuinka läheisesti tai löyhästi ne liittyvät pääpiirteisiin. Tarina on asetettu kolmion yläkärkeen, sillä sarjakuva on kaikesta huolimatta tarinankerrontaa, ja muut piirteet tukevat lähinnä tarinaa (Pohjonen 2016, 7).

3.2 Sarjakuva henkilökohtaisesti

Sarjakuva on ollut minulle paras tarinankerronnan väline animaation ja kirjoittamisen välillä. Animaatio vie niin paljon aikaa, ettei minulla riitä kärsivällisyys sen tekemiseen. Kirjoittamisessa on vuorostaan niin paljon tiettyjä sääntöjä kielioppiin liittyen, joten koen, että tarina voi helposti menettää uskottavuuksensa pienistäkin virheistä. Kirjoittamisessa on myös se ongelma, että esimerkiksi ympäristön kuvaaminen sanallisesti voi olla työlästä, mutta sarjakuvassa kuva kertoo nopeasti kaiken tarvittavan. Sarjakuva on hyvä keskitie.

3.3 Sarjakuva kokemusten kertomisen välineenä

Toisen maailmansodan jälkeen amerikkalaisessa sarjakuvakulttuurissa alkoi näkymään entistä raaempia teemoja, onnettomia loppuja ja elämän pimeitä puolia. Tämä laukaisi pelkoa siitä, että nämä rankemmat tarinat korruptoisivat nuorisoon moraalialia, sarjakuvia pidettiin lähinnä lasten ja nuorten harrasteena. Art Spiegelman, MAUS-sarjakuvan piirtäjä, selitti tilannetta näin: "Sarjakuvan tekijöiden oletettiin sulkevan pois oma henkilöhistoriansa ja ajatusmaailmansa, tai ainakin kätkevän tai laimentavan ne harmittoman viihteen muotoon" (Gravett 2005, 22). MAUS sarjakuva kertoo Spiegelmanin isoisan selviytymisestä Auschwitzin keskitysleirillä, mutta käsittelee myös hänen omia sisäisiä kamppailujaan ja natsi-Saksan historian vaikutusta nykyisen Saksan kasvavaan nuorisoon. Vasta 1960 ja 1970-lukujen vaihteessa hippikulttuurin kasvavaessa, nousi esille yhä enemmän sarjakuvia, jotka käsitelivät esimerkiksi lapsuuden ikäviä puolia. Sarjakuvan käyttäminen raskaiden, henkilökohtaisten asioiden kertomisen välineenä on siis verrattain uusi tapa.

Suomessa sarjakuvien käyttäminen arkitodellisuuden kuvaajana nosti päätään 1980-luvulla kokeiluina omakustanteissa ja sarjakuvaseurojen lehdissä (Mäkinen 2007, 40). Sittemmin omaelämäkerrallisuus sarjakuvissa on yleistynyt,

esimerkiksi Suomen Sarjakuvaseuran ylläpitämä Sarjakuvablogit-sivusto on täynnä taiteilijoiden omasta elämästä kertovia sarjakuvia.

Miksi sarjakuvia tehdään omista ikävistä kokemuksista, on tietenkin tapauskohtaista ja riippuu taiteilijasta. Itse halusin tehdä sarjakuvani kertoakseni muille siitä, mikä minua auttoi, mutta työskentely on ollut omalla tavallaan myös terapeutista. Ann-Monica Nemeschansky (2014, 23) kuvaa taideterapian ajatusta opinnäytetyössään näin:

Maalauksen avulla voi tekijä etääntyä itsestään ja katsoa elämänsä ulkopuolisin silmin. Taideterapiatöissä jokainen kohtaa itsensä muotojen ja värien avulla. - - Taidetöiden avulla kehittyy itsetutkiskelu, oma ilmaisutapa ja kokemus siitä, että voi olla luova yksilö.

Toisin sanoen taideterapiassa taiteilija joutuu tutkimaan omia tunteuksiaan ja ajatuksiaan, koska hän joutuu miettimään, millä lailla hän esittää niitä kuvalisesti. Taide auttaa taiteilijaa kohtaamaan vaikeita tunteita kontrolloidussa ympäristössä, antamaan niille muodon, ja muokkaamaan ne myöhemmin sanoiksi, mikäli hän esittelee työnsä ohjaajalle. Koin samankaltaista prosessia suunnitellessani ja tehdessäni sarjakuvaa, kun etsin sitä parasta tapaa ilmaista kokemuksia, joilla ei ole muotoa.

Elämänkerrat voivat olla myös voimauttavia tarinoita lukijalle. Varsinkin jos tarinasta voi lukea suuren osan ihmisen elämästä, voi lukijalle tulla sellainen olo, että jos toisetkin ovat selvinneet samoista ongelmista kuin hän, ja vielä kokeneet kaikkea muuta sen jälkeen, voi hänkin selvitä. Suuret vaikeudet voivat olla vain haasteita, joista edetään. (Ruohonen 2009, 153–154.)

Sarjakuvia mielenterveydestä on Suomessa tehty muun muassa Rikki-projektissa, jossa eri osanottajat ovat piirtäneet sarjakuvia omista kokemuksistaan mielenterveyden kanssa. Päätoimittaja Apila Pepita kirjoittaa ensimmäisen julkaisun esipuheessa, kuinka liian moni häpeää omaa kamppailuaan mielenterveyden kanssa, ja kuinka on tärkeää tuoda esille ajatuksiaan ja tuoda niitä muiden nähtäväksi. (RIKKI-kollektiivi 2016, 1.)

Viivi Rintanen (2017) pitää sarjakuvablogia nimeltä Hulluussarjakuvia, ja puhuu eräässä merkinnässään hulluuden stigmasta, ja nostaa siellä esille yhden syyn, miksi hän halusi käsitellä myös omia mielenterveyden ongelmiaan sarjakuvassaan Mielisairaalan kesätyttö:

Tulen aina muistamaan, miten hirvittävältä pelkkä stigman *pelkääminen* tuntui. Miltä tuntuu heistä, jotka pelkäävät stigmaa aiheellisesti? Voisiko heidän näkökulmansa kertominen hälventää häpeäleimaa ja edistää hyvinvointia? Siksi teen Hulluussarjakuvia heille ja heistä, jotka eivät ole vielä puhuneet puolestaan. Siksi kerroin silmät lautasina tuijottavalle yleisölle ajasta, jolloin söin pakonomaisesti potilaiden ruokaa salaa. En suostu häpeämään, jos avoimuuteni auttaa kaltaisiani.

Sarjakuva omista vaikeista kokemuksista ei siis ole ainoastaan taiteilijan ja lukijan kannalta ajatusten herättäjä, vaan voi myös inspiroida yhteiskunnallista muutosta. Tämä on tärkeää etenkin sellaisille ryhmille, jotka ovat vähemmistössä. Uskon siis vahvasti, että sarjakuvan tekeminen omista vaikeista kokemuksista voi olla hyvinkin terapeutista taiteilijalle, mutta myös lukijalle.

4 ALLEGORIA

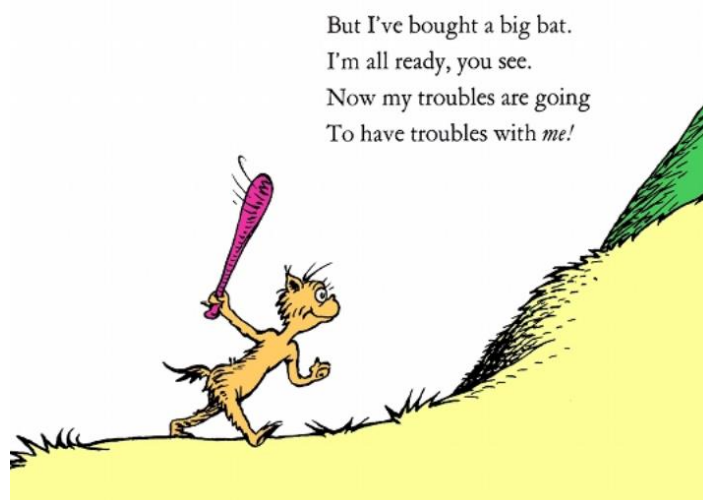
Allegoria on ”vertauskuvallinen proosa- tai runomuotoinen esitys” (Tieteentermipankki 2018a). Allegorialla on siis kaksi merkitystä: pinnallinen merkitys, joka on se mitä esityksessä ilmaistaan suoraan ja kirjaimellisesti, ja syvempi vertauskuvallinen merkitys, joka ilmaisee, mihin esityksellä totuudessa viitataan. Esimerkiksi George Orwellin kirja Eläinten vallankumous on satiirinen allegoria Neuvostoliitosta (Davison 2004). Pinnallisesti kirjassa seurataan, kuinka erään maatilan eläimet ajavat maatilan isännän pois ja ottavat vallan itsellensä, tavoitteenaan luoda tasa-arvoinen ihannemaatila, jossa kaikki eläimet ovat samanarvoisia. Hallintoa johtavien sikojen korruptoituaessa maatila kuitenkin muuttuu hirmuvallaksi. Kun kirjan tapahtumia ja hahmoja verrataan Neuvostoliiton historiaan, voidaan helposti löytää yhtäläisyyksiä, ja hahmottaa tarinan todellinen merkitys, eli tarina siitä, kuinka Stalin nousi valtaan ja mitä siitä seurasi Neuvostoliitolle.

Toinen allegorinen tarinamuoto on paraabeli, joka on käytännössä sama asia, mutta vertauskuvat selitetään tarinan lopussa selkeästi (Tieteentermipankki

2018b). Allegoriassa vertauskuvien niin sanottu purkaminen jätetään lukijan tehtäväksi.

4.1 Miksi allegoria?

Allegoria on oiva tapa esittää abstrakteja asioita tai asioita, joita on vaikea ymmärtää. Esimerkiksi lasten mediassa käytetään vertauskuvia usein, koska lapset eivät vielä ymmärrä kaikkia tunteitaan. Dr. Seussin lastenkirjassa *I Had Trouble in Getting to Solla Sollew* päähenkilö kompastelee kiviin ja törmää kaikenlaisiin olentoihin, jotka vuorollaan purevat ja nokkivat häntä, ja päättää lähteä kaupunkiin nimeltä Solla Sollew. Siellä ei kuulemma kenelläkään ole koskaan ongelmia, ainakaan kovin usein. Päähenkilö joutuu matkallaan entistä suurempiin ja ikävämpiin vaikeuksiin, kunnes hän lopulta pääsee päämääräänsä. Siellä häntä odottaa vihonviimeinen ongelma: pieni mörkö on varastanut kaupungin muurin avaimen, eikä päähenkilö voi päästä sisään. Avainten haltija ilmoittaa lähtevänsä toiseen kaupunkiin nimeltä Boola Boo Ball, jossa kuulemma kenelläkään ei ole ongelmia, ainakaan kovin usein, ja kehottaa päähenkilöä tulemaan kanssaan. Päähenkilö kuitenkin miettii, kunnes tulee siihen tulokseen, että hän aikoo lähteä takaisin kotiin. Tällä kertaa hän kuitenkin on oppinut kokemuksistaan, ja ottaa mukaansa ison mailan, todeten: "But I've bought a big bat. I'm all ready you see. Now my troubles are going to have troubles with me!" eli "Olen ottanut ison mailan. Olen valmis, näethän. Nyt minun ongelmilleni tulee ongelmia minun kanssani!". (Dr. Seuss 1965, 59.)



Kuva 4. Yksityiskohta kirjasta "I Had Trouble in Getting to Solla Sollew" (Dr. Seuss 1965)

Tarinan kirjaimellinen puoli menee noin, mutta tarinan syvempi merkitys on kertomus yksittäisen henkilön yrityksistä suojautua ongelmiltaan ja etsiä olotilaa, jossa hänellä ei ole ongelmia. Ongelmat manifestoituvat tarinaan kivinä, joihin päähenkilö kolhii itsensä, olentoihin jotka satuttavat häntä ja jotka käyttävät hänen ystävällisyyttään hyväkseen. Niiden todellisen elämän vastine ovat kaikki elämän polulla esiintyvät kolhut ja ikävät ihmiset. Päähenkilö myös viettää osan aikaa maan alla metrotunnelissa, joka on täydessä tungoksessa. Päähenkilö kokee siis jakson elämässään, jolloin hän on jatkuvasti ahdistunut, ja yrittää epätoivoisesti kulkea eteenpäin, vaikka kaikki vaikuttaa pimeältä ja vaikealta. Lopullinen tarinan opetus on, ettei ongelmattomaan elämään voi päästä. Solla Sollewin kaupunki on lukittu, onnellisuuden tila on yhden pienen ongelman pilaama, jota kuvastaa avaimet varastanut pieni mörkö. Päähenkilölle esitetään vaihtoehdot jatkaa ongelmattoman elämän etsimistä tai oppia kokemastaan. Ja päähenkilö oppiikin, että ongelmia on kaikenlaisia, niitä tulee joka suunnalta, ja hänen on oltava valmis kohtaamaan ne ongelmat. Tällä lailla Seuss on esittänyt perin vaikean filosofisen ajatuksen, ongelmien pakolun turhuuden ja niiden kohtaamisen tärkeyden, tarinalla jonka lapsi helposti ymmärtää.

Pidän itse allegorioista, sillä ne ovat miltei kuin salapoliisitehtäviä, joissa täytyy pienten vihjeiden ja symbolien avulla selvittää, mitä tarinassa oikeasti tapahtui. Sen vuoksi minua viehätti ajatus jättää tarinan loppu auki ja lukijoiden päättäväksi, mutta toisaalta minua huoletti, että tarinan todellinen merkitys voitaisiin ymmärtää täysin väärin, eikä sitä osataisi etsiä. Tämä ei olisi välttämättä ongelma, mutta se sotii vastaan sitä tarkoitusta, jonka vuoksi tein sarjakuvan alun perin: kertoakseni muille kokemuksistani ja herättääkseni heissä toivoa paremmasta ja yhteenkuuluvuuden tunnetta.

En halunnut silti mitenkään suoraan sanoa sarjakuvan merkitystä esimerkiksi dialogilla, sillä tuntui, että luomani tunnelma ja tarinan soljuvuus kärsisivät. Tämän vuoksi päädyin esittämään vihjeitä tarinan todelliseen merkitykseen sarjakuvan nimellä ja lisäämällä viimeiseen ruutuun tekstin ”Lieka ei ehkä pidä ikuisesti, eikä taistelu ole vielä ehkä ohi, mutta tiedän, että olen menossa oikeaan suuntaan.” Ajattelin myös viitata tarinan kaksoismerkitykseen takakannen tekstillä.

4.2 Allegoriat ja vertauskuvat mielenterveyssarjakuvissa

Käytän analysointiin sarjakuvia Rikki-sarjakuvajulkaisuista. Kuten jo todettiin, vertauskuvat ovat keino kuvata sellaisia asioita joita ei voi nähdä. Esimerkiksi masennus voi näkyä fyysisessä maailmassa sotkuisena asuntona ja ihmisenä, joka ei ole pessyt itseään pitkään aikaan, mutta se ei vielä kerro kaikkea masennuksesta. Allegorian kaksoismerkitys ilmentääkin ajattelua, jossa elämä peilaa puutteellisesti ideoiden maailmaa (Tieteentermipankki 2018a), joten paperille laitettut kuvat esimerkiksi masennuksen kokemisesta ovat kuvaavia, mutta ei kattavia ilmentymiä siitä, millaista se on todellisuudessa.



Kuva 5. Yksityiskohta sarjakuvasta "Läski", albumista Rikkinäisen mielen kuvat (Huhtanen 2017)

Rikki-sarjakuvissa esiintyy usein negatiivista tunnetilaa, jonka mielenterveyden ongelma aiheuttaa, oli se sitten ahdistus tai masennuksen aiheuttama apatia, kehosta irtaantumisen tunne tai ylivoimaiseksi käyvä ympäristön häly. Usein tilanne on kuvattu pimeytenä, joka nielaisee päähenkilön sisäänsä, va-
luu hänen päälleen kuin terva, painavana ja alistavana voimana.

Tiitu Takalon sarjakuvassa Suojuoksua mielentila on kuvattu suona, jossa päähenkilö joutuu juoksemaan jatkuvasti, ettei uppoaisi. Pitkospuille on päästävä turvaan. Tilanne on helppo kuvitella ja ymmärtää. Jatkuva uppoamisen pelko ja epätoivoinen polkeminen eteenpäin ilman kunnon jalansijaa kuvastavat sekä suolla oikeasti liikkumista, sekä mielentilaa, jossa päähenkilö on. Vertauskuvan voima piilee sen samaistuttavuudessa.



Kuva 6. Yksityiskohta sarjakuvasta "Suojuoksua", albumista Rikkinäisen mielen kuvat (Takalo 2017)

Sarjakuvissa mielenterveydestä hahmot ovat usein sarjakuvan päähenkilö, jolle tapahtuu jotain, joka kuvastaa tai selittää mielenterveyden ongelmaa. Joskus itse ongelmallekin annetaan hahmo. Puhun seuraavissa esimerkeissä "ongelmasta", kun tarkoitan sitä asiaa mikä ikinä piinaakaan sarjakuvan henkilöä, koska se vaihtelee ja yleensä sarjakuvissa ei sanota suoraan, mikä mielenterveyden oire on kyseessä.

Usein ongelman hahmo on muodoton, synkkä, pelottava pimeys, jolla saattaa olla teräviä hampaita tai lukemattomia silmiä, joka leviää nurkista päähenkilön päälle ja on nielaista hänet sisäänsä. Jere Poikelan "Kantamus" sarjakuvassa ongelma on matkalaisen kädessä kuljettama karvainen, musta möykky, joka kasvaa matkalaisen selkään ja muuttaa hänet susimaiseksi pedoksi, joka itkee okran värisiä kyyneleitä.



Kuva 7. Yksityiskohta sarjakuvasta "Kantamus", albumista RIKKI – taidetta mielenterveydestä (Poikela 2016)

Meg Valenwindin sarjakuvassa "Kaverit" ongelman eri ulottuvuudet saavat hahmot. Esimerkiksi Mania on kiiltäväsilmäinen, vilkas hahmo, joka kutsuu päähenkilön tekemään kaikkea kivaa välittämättä velvollisuuksista ja Depis on viehättävä ja kutsuva hahmo, jonka viereen päähenkilö haluaa käpertyä. Kaartissa on enemmänkin hahmoja, ja sarjakuvassa seurataan, miten päähenkilö puhuu ja käyttäytyy heidän kanssaan. Näin Valenwind kuvaa selkeästi ja ymmärrettävästi päähenkilön arkea ongelman kanssa, se on kuin hänen kanssaan asuisi joukko kämppäkavereita, joiden kanssa hänellä on epäterve suhde ja jotka jatkuvasti ovat hänelle ilkeitä. Ongelman eri ulottuvuudet ovat konkretisoituneet. Lukijan on helppo kuvitella itsensä tällaisten ihmisten ympäröimäksi, ja pohtia millaista elämä olisi.



Kuva 8. Yksityiskohta sarjakuvasta "Kaverit", albumista RIKKI – taidetta mielenterveydestä. (Valenwind 2016)

David B. kuvaa sarjakuvassaan "Epileptic" veljensä sairastamaa epilepsiaa paha-aikeisena lohikäärmeellä, joka vaikuttaa heidän koko perheensä elämään. Lohikäärme muodostuu symboliksi taudille, ja esimerkiksi ilmestyy päähenkilön otsalle istumaan, kun tämä pelkää, että hänellekin voi tulla veljensä sairaus.

Pahan olon ja ahdistuksen valuva, musta olemus oli mielestäni hyvä tapa ilmaista omaa tunnetilaani sarjakuvassani. Ensimmäisissä luonnoksissa Hydra oli selkeästi taustoja vasten, mutta tunnelmaa vahvistaakseni halusin lisätä sen ympärille määrällä musteella epämääräisen pilven, joka sulautti sen paremmin taustaan. Tämä lisäsi Hydran muodottomuutta ja pelottavuutta ja kuvasti ahdistavaa tilannetta totuudenmukaisemmin.

Näissä sarjakuvissa ongelma on jokin uhkaava entiteetti, ahdistuksen ja pelon lähde, joka on saanut hahmon. Samalla tavalla omassa sarjakuvassani silminnähdyn selittämätön uhka on saanut muodon. Näin sen luonnetta ja aiheuttamia tunteita voidaan viestittää helpommin. Kaikki perustuu siihen, että yrittään selittää jotain, joka ei näy fyysisesti, mutta on täyttä totta kokijalle. Sarjakuvien maailmassa uhkakuvat ovat näkyviä, kosketeltavia, yhtä todellisia ja fyysisiä kuin miltä ne tuntuvat. Samalla tavalla myös itsensä eri puolet voivat saada hahmon. Myös omassa sarjakuvassani päähenkilöt Prinsessa, Ritari ja Hydra ovat ruumiillistumia niistä osista itsestäni jotka käyvät niin sanottua pään sisäistä keskustelua.

5 JUONI

Ensimmäiset luonnokset sarjakuvasta olin tehnyt jo pari vuotta aikaisemmin, ja kuten aiemmin mainittu, sitä ajoi tekemään halu luoda tarina, joka ilmaisisi niitä ajatuksia, joita pidän itse hyvin tärkeinä parantumisen ja kasvun kannalta. Nämä ajatukset, jotka halusin tuoda esiin, olivat:

1. Kukaan muu ei voi todella auttaa sinua, vain itse voit.
2. Mutta ei ole häpeällistä pyytää apua ja tukea, kun tarvitset sitä.

Mieleeni nousi sadunomainen tarina, jossa oli pieni yllättävä käänne lopussa. Paha hirviö, joka olisi vertauskuva ahdistuksesta, kiusaisi ja pitäisi vankinaan prinsessaa tornissa. Uljas ritari pelastaisi prinsessan hirviön kynsistä, ja lopussa paljastaisikin kypärän riisuessaan olevansa sama henkilö kuin prinsessa itse. Tarina kuvastaisi siis oikean elämän tilannetta, jossa olin itse oman hirviöni vankina ikään kuin omassa päässäni, kykenemätön tekemään mitään, mutta josta toisten ihmisten avulla onnistuin auttamaan itseni pois.

Asetelma, joka oli kuin sadusta, tuntui luontevalta tavalta luoda vertauskuva abstraktille aiheelle ja tunteille, varsinkin kun ne tapahtuivat pitkillä aikaväleillä ja epäsäännöllisesti. Jos olisin tehnyt vain elämänkerrallisen sarjakuvan kokemuksistani, tarina ei olisi ollut niin jännittävä. En usko, että olisin edes voinut tehdä realistista kuvausta siitä mitä tapahtui, sillä minulla ei ole minkäänlaista muistikuvaa vaikkapa päivämääristä. Sen lisäksi oivalsin nämä ydinajatukseni, joita halusin sarjakuvassa esittää vasta jälkeenpäin, tai paremmin sanottuna oivalsin eräänä päivänä, että olin oivaltanut ne jossain selittämättömässä vaiheessa ja hiljaa oppinut ajattelemaan niitä huomaamattani.

Sadunomainen asetelma, ritari pelastaa prinsessan hirviöltä, on myös niin tuttu länsimaaisessa kulttuurissa, että sitä käyttäessäni minun ei tarvitsisi käyttää aikaa maailman tai hahmojen pohjustamiseen. Lukija tietäisi jo ensisilmäykseltä kuka on kuka, mikä heidän suhteensa on, ja että tarina tapahtuu jonkinlaisessa arkaaisessa fantasiamaailmassa. Asetelma tuntui myös luontevalta, koska satuja on aina käytetty ihmiskunnan historiassa käsittelemään elämän vaikeita osa alueita. Saduilla ja myyteillä on aina ollut hoitava ja pa-

rantava tehtävä (Mäki & Arvola 2009b, 25). Punahilkka on vertauskuva nuoren, naiivin tytön kasvusta naiseksi, Tuhkimo on tarina sisarkateudesta, ja niin pois päin. Ajatus siitä, että tässä sadun omaisessa tarinassa ei olisi opetuksia tai syvempiä merkityksiä, ei siis olisi todennäköinen.

Yksinkertaisuudessaan tarina menee siis näin: Prinsessa elää tornin huipulla pahan Hydran vankina. Hydra on pelottava, monipäinen olento, joka lymyilee varjoissa ja kuiskii ikäviä asioita Prinsessalle päivät pääksytysten. Eräänä päivänä tornille ilmestyy Ritari, joka haastaa Hydran taistoon, yrittäen pelastaa Prinsessan. Hydra kuitenkin voittaa Ritarin helposti, ja lampsii takaisin Prinsessan vartijaksi. Ritari vannoo palaavansa, ja palaakin, uudestaan ja uudestaan, mutta aina häviten. Ritarilla on ystävä, haltia, joka auttaa häntä parantumaan taistelun jälkeen, ja joka ohjastaa hänet monien muiden henkilöiden luokse hakemaan hyödyllisiä esineitä Hydraa vastaan. Lopulta Ritari palaa tornille, ja hämmästykseseen huomaa Hydran kutistuneen hieman. Hän onnistuu lyömään Hydran, ja Prinsessa voi astua alas tornista. Ritari riisuu kypäränsä, ja paljastaa olevansa sama henkilö kuin Prinsessa.

Ihanteellisesti sarjakuvaa lukiessaan lukija kokee seuraavan tapahtumasarjan: Lukija ymmärtää alkuasetelman perusteella, mitä tarinassa tapahtuu ja mitkä hahmojen väliset suhteet ovat. Lukija tuntee myötätuntoa Prinsessaa kohtaan, ja ymmärtää, että Hydra satuttaa häntä sanoillaan ja estää häntä lähtemästä tornista. Ritarin astuttua esiin, lukija odottaa tämän pelastavan Prinsessan. Kun näin ei tapahdu, mutta Ritari vannoo palaavansa, lukija näkee Ritarin sympaattisena ja sisukkaana hahmona. Lukija seuraa, kuinka Ritari kasvaa vahvemmaksi, ja toivoo tämän voittavan. Palatessaan tornille Ritari huomioi Hydran koon muuttuneen, ja lukijakin pistää tämän merkille, mutta ei ehkä osaa vielä vetää johtopäätöksiä, minkä vuoksi. Lopputaistelu kasvattaa jännitystä, ja raukeaa Ritarin voittoon. Tunnelmaa jännitetään taas, kun Ritari riisuu kypäränsä. Henkilöllisyyden paljastuttua lukija pohtii tätä käännettä, ja ehkä palaa sivuja taaksepäin vertailemaan Prinsessan ja Ritarin ulkonäköä, sekä alkaa pohtimaan, mitä käänne tarkoittaa. Hän toivottavasti ymmärtää tarinan olevan jonkinlainen vertauskuva itsensä auttamiselle.

6 HAHMOT

Muun muassa Mirva Pohjonen esittää opinnäytetyössään (2013, 7) Hahmo-suunnittelu sarjakuvatarinaan hahmojen olevan se asia, joka kuljettaa tarinaa eteenpäin. En ole itse aivan täysin samaa mieltä. Esimerkiksi jos ajatellaan, että tekisin sarjakuvan ilman hahmoja, voisin kuvata ruuduilla vaikkapa raunioitunutta kaupunkia. Kuvaisin ensin rappeutunutta asfalttitietä, ruostuneita autoja tien penkassa, ja sitten kaupunkia, jonne tie johtaa. Voisin helposti esittää ja vihjata lukijalle pelkillä visuaalisilla kontekstivihjeillä, mitä kaupungissa on tapahtunut. Tällaisia voisivat olla vaikka propagandajulisteet seinillä, erilaiset hylätyt armeijan kulkuneuvot, tai kenties ammutut lentävät lautaset pilvenpiirtäjien sivuihin iskeytyneinä. Tai jos katastrofin aiheuttaja olisi ollut jokin epidemia, voisi talojen ovissa olla karanteenimerkkejä. Tämä kaikki kertoo tarinaa ilman hahmoja tai kertojaa.

Tietysti tällainen tekniikka kävisi hyvin hankalaksi, jos haluttaisiin tehdä pidempää sarjakuvaa, tai sellaista sarjakuvaa, missä tapahtuisi jatkuvasti jotain uutta, eikä vain tarkasteltaisi sitä, mitä on joskus tapahtunut. Tarinan vieminen eteenpäin kerronnassa voi olla mahdollista ilman hahmoja, mutta mikäli fiktiivisen maailman tapahtumia halutaan viedä eteenpäin, siihen tarvitaan hahmoja. Oman sarjakuvani tapauksessa hahmot olivat välttämättömyys, sillä se mitä yritän tarinallani kertoa, ei ole sellaista mitä konkreettisesti tapahtui. Kuten jo aikaisemmin kerroin, ajatusketjut ja vaivihkainen oppiminen uuteen ajatusmalliin tapahtui niin, että sitä olisi todella vaikea ilmaista ilman vertauskuvaa. Hahmot ovat vertauskuvia eri osasille itseäni eräällä tavalla, ja vievät tarinan tapahtumia, eli omaa kehitystäni eteenpäin.

6.1 Arkkityypit

Arkkityyppi tarkoittaa taipumusta muodostaa jostakin aiheesta tietynlaisia mielikuvia, joilla on tietty perushahmo (Mäki & Arvola 2009a, 32). Toisin sanoen lukijalle muodostuu tiettyjä mielikuvia hahmoista pelkästään ensimmäisellä vilkaisulla, koska lukija on nähnyt kyseisen hahmon kaltaisten hahmojen olevan samanlaisissa rooleissa muussa lukemisessaan. Käytän arkkityyppejä hyväkseni sarjakuvassani tuodakseni nopeasti esille hahmojen suurpiirteiset luonteet ja roolin tarinassa, ja heidän suhteensa toisiinsa. Sarjakuvan alkuasetelma on hyvin perinteinen, joka toistuu monessa sadussa, ja tarinoissa

nykypäivänkin mediassa. Ei tarvitse mennä maailman suosituimpia videopeli-hahmoa Super Mariota pidemmälle, kun asetelma toistuu: sankari pelastaa prinsessan pahan hirviön kynsistä.

Arkkityyppejä on monenlaisia, mutta niiden on havaittu toistuvan monissa eri kulttuureissa. Tutuimpia arkkityyppejä voivat olla Carl Jungin mietintöihin perustuvat arkkityypit.

Sankari – Sankari on tarinan päähenkilö. Sankari voi olla terminä harhaanjohtava, sillä sankari ei aina välttämättä ole puhdasmielinen ja hyvä ihminen. Sankaria määrittelee, että hän uhraa jotain saavuttaakseen päämääränsä, ja kasvaa niin sanotun matkansa aikana (Pohjonen 2013, 13–15.) Ritari täyttää nämä arkkityypin mitat, kuvastaen sitä matkaa, jonka koin itse.

Varjo – Kuten nimestä voi jo päätellä, Varjo on sankarin vastakappale, mutta pimeä ja paha. Varjot ovat välttämättömiä tarinoille, koska he muodostavat konfliktin itsensä ja Sankarin välille. Esimerkiksi supersankarisarjakuvissa ei todennäköisesti tapahtuisi mitään mielenkiintoista, ellei supersankarilla olisi ketään, jota vastaan taistella. Tämän sarjakuvan Varjo, Hydra, on perin kirjaimellisesti Sankarin varjopuoli. Hydra on se osa päähenkilön mielestä, joka ei usko itseensä ja sanoo ikäviä asioita itselleen.

Prinsessan hahmon arkkityyppi on hieman vaikeampi asettaa tiettyyn lokeeroon, ainakin jos ajatellaan Jungin arkkityyppeihin perustuvilla nykypäivänä usein esiintyviä arkkityyppejä. Parhaan ymmärryksen mukaan anima ja animus ovat vastaavasti päähenkilön feminiininen ja maskuliininen ”vastakappale”, eli tarinan puitteissa rakkauden kohde. Tietyllä tavalla tietoisesti vihjaan sarjakuvassani siihen suuntaan, että Ritari ja Prinsessa olisivat perinteisen sadun tavoin pari, mutta toisaalta en suoraan vihjannut siihen, puhumattakaan mistään viittauksista Ritarin sukupuoleen. Tuntuu usein siltä, että mikäli tarinassa esiintyy nainen, jolla on jonkin sortin haarniska tai muu suoja, on hänelle usein annettu jokin piirre, joka sukupuoliroolittaa tämän vahvasti. Esimerkiksi haarniska, johon on taottu erilliset kupit naishahmon rinnoille, tai että naisritari käyttää kypärää hyvin harvoin, ja hänellä on pitkät hiukset tai perinteisen feminiiniset kasvot. Naistaistelija ei siis ole yleensä niin sanotusti tavallisen ritarin näköinen, vaan hänellä on oltava joku selvästi feminiininen piirre.

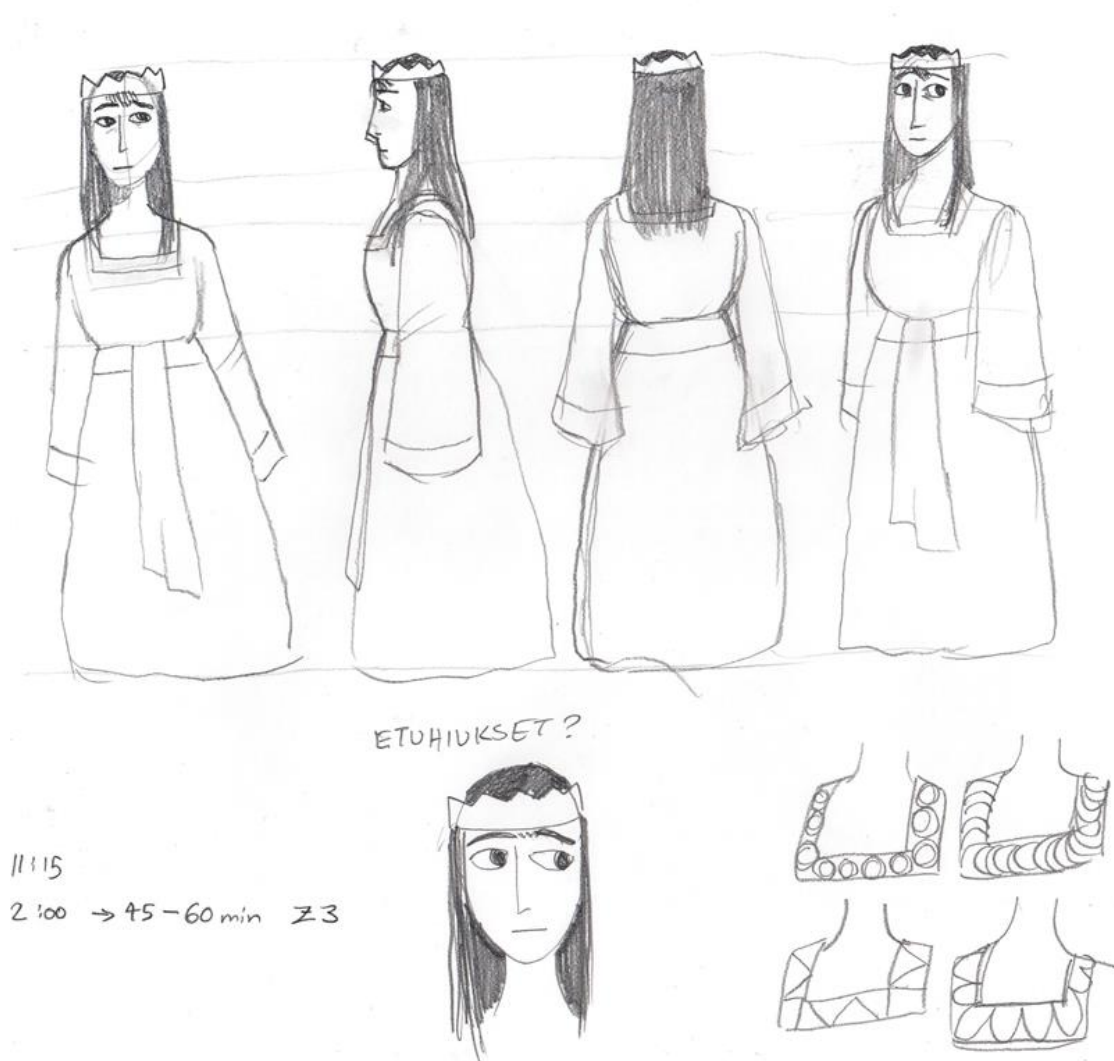
Tietysti pidin Ritarin kasvot ja muut piirteet piilossa tarinan loppukäännöksen takia, mutta täytyy sanoa, että toivon myös paljastuksen saamaan lukijat ajattelemaan hiukan omia käsityksiään siitä, miten arkkityypit voivat vaikuttaa heidän ennakkokäsityksiinsä hahmoista. Anima ja animus vaikuttavat myös mielestäni niin polarisoituneilta, vanhentuneilta ja rajoittavilta arkkityypeiltä, etteivät ne sovi omille hahmoilleni. Lukiessani enemmän Jungin ajatuksia animasta ja animuksesta, koin ne mielestäni kovin sekaviksi ja hyvin syvälle filosofiaan ylettyviksi käsitteiksi, liian syvälle oman sarjakuvani kannalta. Panin myös merkille, että Jung on kirjoittanut animasta ja animuksesta 1950-luvun aikana, joten ei ole mielestäni kaukaa haettava sanoa, että Jungin käsitys sukupuolesta ja sukupuolirooleista on hieman vanhentunut. Varsinkin, kun tiedetään hänen sanoneen sellaisia asioita kuin ”miehen tulisi elää miehenä ja naisen naisena” ja että yliopistolla käyneet, housuja pitäneet naiset ”eivät tiedäkään, kuinka rumia he ovat” (Roan 2007). Myös anima ja animukseen liitetty ajatus siitä, että näiden arkkityyppien välillä on jonkinlaista kipinää ja kenties seksuaalista virittyneisyyttä on mielestäni myös perin naurettava ajatus.

Jos Prinsessa kuitenkin pitäisi luokitella johonkin arkkityyppiin, häneen sopii paremmin venäläisiä satuja tutkineen Vladimir Proppin arkkityyppiin ”etsitty henkilö” (Mäki & Arvola 2009b, 25). Tätä arkkityyppiä kutsutaan myös muissa lähteissä ”prinsessaksi”, varmaankin siksi, että saduissa usein pelastettavana on prinsessa. Kaiken kaikkiaan Proppin arkkityypit sopivat paremmin sarjakuvani maailmaan, lieneekö siitä syystä, että hain nimenomaan sadun kaltaista tarinaa, johon Propp omat tutkimuksensa perusti.

Mentori – Viisas ja yleensä vanhempi hahmo, joka ohjaa sankaria voittoon. Hän tarjoaa tietoa, viisautta ja joskus esineitä, joita sankari tarvitsee seikkailulle. Tässäkin tapauksessa Proppin arkkityypit ”auttaja” ja ”lahjoittaja” ovat osuvampia, sillä sen sijaan, että sarjakuvassani on mentori, joka auttaa ja kouluttaa sankaria, on siinä useampi mystinen henkilö, jotka auttavat Ritaria tai antavat hänelle esineitä taisteluun. Tämäkin on mielestäni miellyttävämpi tapa kategorisoida sarjakuvani hahmot, sillä ne ovat lähempänä satua, joissa yleensä esiintyy taikuutta ja maagisia mystisiä olentoja ja haltijoita, kuin nykyisen Hollywoodin tyylinen sankarin matka.

6.2 Prinsessa

Prinsessa on vertauskuva sille osalle itseäni, joka on ikään kuin uhri, murheissaan omista ajatuksistaan ja kykenemätön tekemään mitään. Mutta Prinsessan roolina, kuten saduissa yleensä, on olla se, jota autetaan, jota halutaan auttaa ja joka koetaan tärkeänä, kauniina ja pelastamisen arvoisena. Se, että kokee itsensä sellaisena, joka ansaitsee apua ja jota voidaan rakastaa, on oman kokemukseni pohjalta yksi tärkeimmistä ensimmäisistä askelista, jotka otetaan, kun lähdetään korjaamaan omia ajatusmalleja.



Kuva 9. Prinsessa mallisivu (Moisio 2018)

Tein Prinsessan hahmosta feminiinisen sen takia, että se helpottaa perinteisen sadun asetelman ymmärtämistä, ja koska olen itse feminiininen henkilö. Tavoitteenani oli tehdä tavanomaisen näköinen hahmo, jotta häneen olisi helpompaa samaistua. Annoin hänelle soikeat kasvot, koska pyöreät muodot koetaan muun muassa leikkisänä, turvallisena, lohduttavana ja lapsenomaisena

(Tillman 2011, 72), ja halusin koristaa etenkin nuoruutta sen takia, että hän vaikuttaisi sellaiselta henkilöltä, joka ei ehkä vielä osaa kaikkea ja tarvitsee apua. Prinsessan luonne on arka ja surullinen, mutta toiveikas kaikesta huolimatta. Arkuutta tehostaa hänen ruumiinkielensä ja pitkät hihansa, joita hän hy-pistelee sormillaan ja puristaa nyrkkiinsä.

Prinsessalla on yksinkertainen kruunu päässään, viestittämässä hänen kuninkaallista statustaan ja rooliaan tarinassa, ja mekko, joka näyttää miltei yöpaidalta. Hahmoa luonnostellessani mielessäni olivat bliaut-nimiset mekot, joita käytettiin keskiajalla. Niissä on samanlaiset pitkät, leveät hihat, avonainen kaula-aukko ja suora helma.

Ensimmäisissä sarjakuvan versioissa Prinsessalla ei ollut kasvoissaan mitään, mutta esiteltyäni luonnostellun sarjakuvan ystävälleni, hän ei ensi alkuun ymmärtänyt Prinsessan ja Ritarin olevan sama henkilö. Helpottaakseni tunnistamista, joka on tärkein osa koko sarjakuvassa, lisäsin heille ensin arven poskeen. Myöhemmin vaihdoin tämänkin pisamiin, sen vuoksi, että arpi ei ole luonnollisesti ihmisellä esiintyvä jälki ihossa. Kahdella eri ihmisellä voi olla arpi samassa paikassa, mutta kahdella ihmisellä on harvoin samanlaiset pisamat. Pisamat veivät myös enemmän pinta-alaa kasvoilla, joten ne myös huomattaisiin paremmin.

6.3 Ritari

Ensin lukija todennäköisesti ajattelee Ritarin olevan joku ulkopuolinen, joka pelastaa ongelmien kanssa painivan Prinsessan. Tarkoituksenani olikin johdattaa lukijaa tähän suuntaan, ja keikauttaa sitten mielikuvat päälaelleen paljastamalla lopussa Prinsessan ja Ritarin olevan sama henkilö. Sanotaan, että joskus ei voida odottaa ritari valkoisen ratsun selässä, joka tulee ja ratkaisee kaikki ongelmat, vaan ongelmiin tulee tarttua itse. Ritarin hahmo juonsi juurensa tästä ajatuksesta, ja kuvastaakin sitä totuutta, että kukaan muu ei voi tehdä paremmin asioitani kuin minä itse. Ritarin hahmo on reipastunut, aikaansaava, itseään rakastava osa minuutta. Hän rakastaa ja haluaa auttaa Prinsessaa, eli itseään.

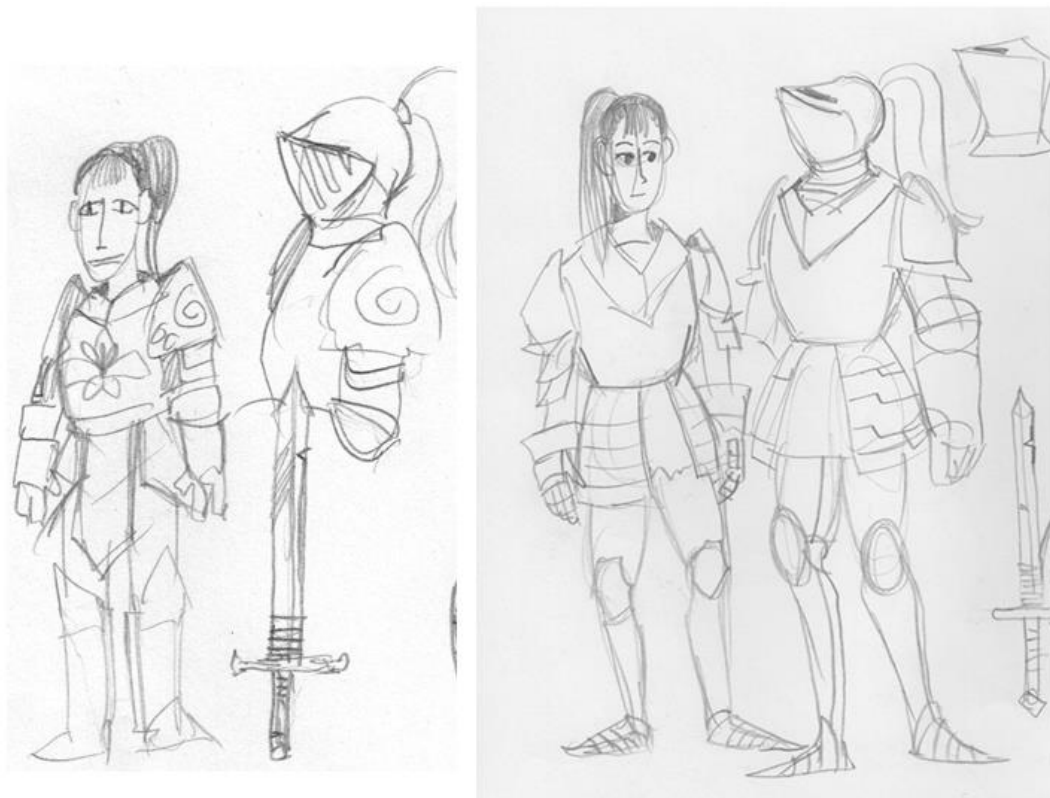
Ritarin tarkoituksena on opettaa, että kuka tahansa on paras auttaja itselleen, ja toivottavasti muistuttaa tästä myös niitä, jotka haluavat auttaa suurien ongelmien ja mielenterveysvaikeuksien kanssa painivia. Omiin kokemuksiini kuuluu myös se katkera opetus, että yksi ei voi tehdä määräänsä enempää toisen hyväksi, eikä yksi voi korjata toista. Se on valitettavaa, mutta se on totuus. Ei ole kenellekään hyväksi ajatella, että on olemassa joku toinen, joku sankari, joka voi täysin parantaa ja pelastaa.

Ritarin hahmo on peräänantamaton, sisukas, jalo ja ylpeä. Tarkoituksena oli tehdä hänestä sympaattinen ja ekspressiivinen, vaikka hänellä ei tarinan loppua lukuun ottamatta ole kasvoja. Otin mallia Linus Amrothin animaatiosta, jonka hän on tehnyt pelistä Dark Souls.



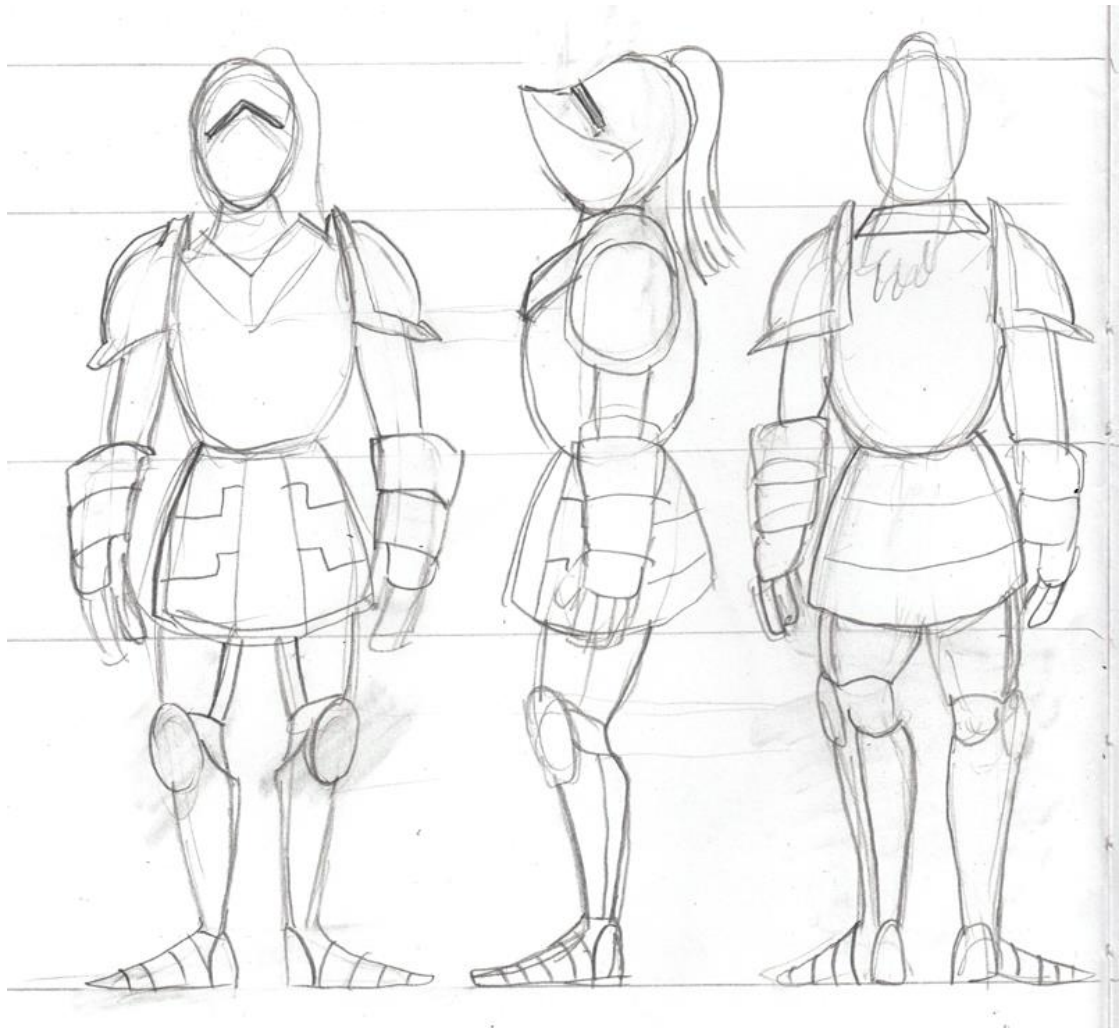
Kuva 10. Ruutukaappauksia videosta "Crossbreed Priscilla" (Amroth 2016)

Animaatiossa on hyvin pelkistetty ritarihahmo, jonka kasvojen puutetta kompensoidaan ruumiineleillä ja liikuttamalla kypärän silmikon aukkoja kuten silmiä. Hahmo on pelkistetyistä muodoistaan huolimatta ilmeikäs.



Kuva 11. Ensimmäinen luonnos Ritarista ja uudestaan piirrettyjä luonnoksia (Moisio 2016-2018)

Ritarilla on tyylitelty levyhaarniska ja sen alla ketjupanssaripaita. Hän on tietenkin ruumiinrakenteeltaan saman muotoinen kuin Prinsessa, mutta haarniskan muoto peittää tätä tarkoituksenomaisesti. Ensimmäisistä luonnoksista huomaa, että minulla ei ollut kunnon mallia eikä ideaa haarniskaan, ja tarkoituksenani oli vain ilmaista, että hahmo on ritari. Uusia luonnoksia tehdessäni olin opetellut ja ymmärtänyt haarniskojen anatomian suuripiirteisesti, joten lopputuloskin oli siistimpi. Uusi haarniska ei tietenkään ole täysin realistinen, mutta se on uskottava ja sopivan tyylitelty.



Kuva 12. Ritarin mallikuva (Moisio 2018)

Lopullinen tulos Ritarista oli vielä hieman pelkistetympi versio uusista luonnoksista, esimerkiksi olkapanssareita on vain yksi per olkapää, ja kypärä on yksinkertaisempi ja ilman silmikkaa. Jalkoja ja reisiä suojaavan panssarin yksityiskohdat kuitenkin jätin, sillä ilman saumoja kuvaavia viivoja taittuvissa kohdissa, kuten nilkoissa, tasainen pinta näyttäisi taittumattomalta ja kömpelöltä.

6.4 Hydra

Hydra on taruolento, joka on peräisin antiikin Kreikan tarustosta, hirvittävä käärme, jolla on yhdeksän päätä. Sille kasvaa kaksi päätä tilalle aina kun sankari Herakles lyö yhden murskaksi (Burt & Ragozin, 1900.) Aivan alussa tarinaa suunnitellessani mielessäni taisi pikaisesti käydä, että käyttäisin lohikäärmettä kuvastamaan ahdistusta, mutta havaitsin hydran sopivammaksi. Sen monipäisyys loi kuvaa vaaran tunteesta, joka tulee joka suunnalta ja piirittää. Se sopi paremmin kuvastamaan olotilaa, jossa jokin selittämätön uhka vaanii epäselvästä alkulähteestä. Vielä tärkeämpi seikka oli päiden lisääntyminen,

sillä se kuvaisi sitä toivottomuuden tunnetta, kun välillä minusta tuntui siltä, että mitä kovemmin pyristelin ahdistusta vastaan, sitä pelottavammaksi ja voitattomammaksi se muuttui. Tämä johtui tietenkin siitä, että taistelin väärällä tavalla. Tämä toistuu sarjakuvassakin, kun Ritarilla on ensin rikkiäinen miekka ja kilpi aseinaan, ja hän pystyy laittamaan Hydran aisoihin vasta, kun hänellä on siihen oikeat välineet.

Hydra on ruumiiltaan kömpelön näköinen, mutta iso, varjoissa liikkuva vaikeasti hahmotettava möykky. Sillä on pitkä häntä, terävät kynnet, ja useita pitkiä kauloja, joissa on kasvot. Sen päästä ja niskasta kasvaa roikkuvaa, likaista tukkaa, jonka suortuvat menevät sen kasvojen eteen. Suurin inspiraatio hahmon ruumiinrakenteeseen oli Disney-elokuvan Herkuleksen hydra. Vaikutus tuli niin sanotusti selkärangasta, sillä animaation hydra on ensimmäinen versio tarun hirviöstä, jonka olen nähnyt, ja se on jäänyt alitajuntaani.

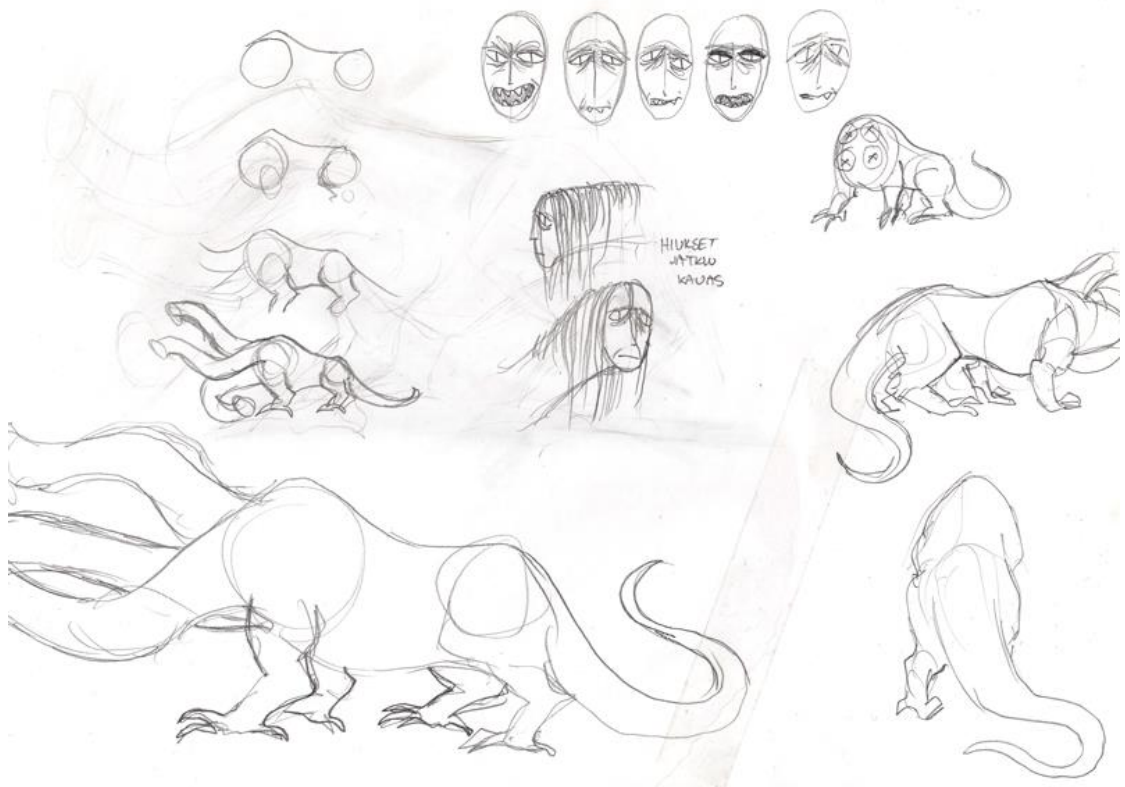


Kuva 13. Disneyn hydra ja ensimmäinen luonnos Hydra-hahmosta (Disney 1997 ja Moisio 2016)

Kasvot ovat vääristyneet, käärmemäiset versiot Prinsessan ja Ritarin kasvoista. Kasvot ovat pidemmät ja luisevammat, ja silmät ovat vinossa, milloin mihinkin suuntaan, epäsymmetrisesti aseteltuna kasvoille, kuin ne valuisivat. Hydralla on suussa teräviä hampaita, ja käärmeen silmät. Samoja piirteitä sankareiden ja hirviön välillä ovat kuitenkin mustat, pitkät hiukset ja pitkä nänvarsi.

Halusin muistuttaa tällä ulkonäöllä, että vaikka ahdistus on pelottavaa ja ajatuksia vääristävää, se on kuitenkin lähtöisin omasta päästä, ja se on siksi omalla tavallaan osa ajattelijaa. Kun pahat ajatukset, joita olin tottunut ajattelemaan itsestäni ja osaamisestani, kumisivat päässäni, oli helpompi sanoa sille vastaan, kun kuvitteli sen erillisenä olentona, mutta se oli silti osa omia ajatuksiani.

Hydran hahmon tarkoitus ei ole kuvata mitään tiettyä mielenterveysongelmaa tai sairautta. Syynä tähän on, että kuten aiemmin mainitsin, minulla ei ole varmuutta siitä mitä se, mitä hahmo esittää, oikein on. Tämä ei ole kuitenkaan haitaksi, koska ajattelin, että jos Hydran pitää tarpeeksi ympäripyöreänä uhkana, lukijan on helpompi liittää siihen omia kokemuksiaan. Hydra on ennemmin vertauskuva haitallisille ajattelumalleille tai ajatusvääristymille. Ajatusvääristymät ovat ajattelumalleja, jotka johdattelevat mielen ajattelemaan totuutena sellaisia asioita, jotka eivät oikeastaan ole totta (Grohol 2009). Ei kuitenkaan ole kyse harhaluuloisuudesta tai hallusinaatioista. Ajatusvääristymiä on monenlaista sorttia, mutta esimerkiksi voidaan mainita katastrofijattelu, jossa ihminen ennakoii mahdollisimman huonoja seurauksia, ja emotionaalinen päätely, jossa ihminen ajattelee tunteidensa pohjalta. Esimerkiksi jos hän tuntee olonsa typeräksi, se merkitsee, että hänen on pakko ollakin typerä (Holmberg & Kaven.) Hydra on ruumiillistuma tällaiselle ajattelulle, sille pienelle äänelle päässä, joka johdattelee ajattelemaan sellaisia asioita, jotka eivät ole totta.



Kuva 14. Hydra mallikuva (Moisio 2018)

En halunnut suunnitella Hydrasta liian kammottavaa. Vaikka Hydra ja sen edustamat asiat ovat oikeasti pelottavia ja vaikuttavat elämään yhtä lailla kuin fyysisetkin asiat, eikä sitä pidä väheksyä, halusin kohdella hahmoa pienellä määrällä huumoria. Koin, että Hydran muuttaminen asteen verran inhimillisemmäksi ja hupsuksi riisuisi siltä pelottavaa ilmapiiriä, ja ikään kuin näyttäisi sen sellaisena, mitä se oikeasti on: ikävä, sääliittävä pieni ääni päässä, joka ei voi tehdä muuta kuin sanoa ikäviä asioita. Sen vuoksi annoin hahmolle ihmismäisiä ja miltei koomisia reaktioita Prinsessan ja Ritarin tekoihin. Se pyöräyttää silmiään, kun Ritari tulee haastamaan sen taisteluun, painaa päänsä hämmentyneenä, kun Ritari sitoo sen maahan, ja mulkoilee hassulla ilmeellä Prinsessaa, kun hän tulee alas tornista. Tämä kuvastaa myös eräänlaista pään sisäistä dialogia, jota syntyi itselleni, kun yritin järkeillä ajatusvääristymien kanssa. Sarjakuvan alussa Prinsessa on niin voimaton, että kuuntelee Hydran sanomisia vastustelematta, ja hirviö vaikuttaakin pelottavalta ja voittamattomalta. Sarjakuvan lopussa Hydra ei olekaan enää niin suuri ja monipäinen kuin Ritari muisti, ja sitä vastaan on helpompi taistella. Tämä kuvastaa sitä, kuinka pitkällä aikavälillä ikään kuin huomaamatta on muuttunut vahvemmaksi, ja kun tietää jotain ongelmistaan, ne eivät ole enää tuntematon musta möykky, jota vastaan ei osaa taistella.

6.5 Toverit

Nämä hahmot kuvaavat kaikkia henkilöitä, jotka voivat auttaa matkalla parempaan ja terveempään ajattelumaailmaan, ystävistä ja hengenheimolaisista aina terveydenhuollon ammattilaisiin. He antavat tärkeitä työkaluja Hydran voittamiseen, taistelustrategioita tai vain henkistä tukea ja kanavan jonne purkaa tuntemuksiaan. Mitään suoria metaforia en halunnut vetää, koska en halunnut ottaa kantaa siihen, minkä koen ja koin hyödylliseksi, ja en tähän sarjakuvaan halunnut tehdä minkäänlaista poliittista tai yhteiskunnallista kannanottoa. Tämän sarjakuvan tarkoitus on inspiroida lukijassa ajatuksia ja opettaa omien kokemusteni kautta.

Ensimmäiseksi nähty ja tärkein tovereista on haltia, joka paikkaa Ritarin ensimmäisen taistelun jälkeen ja jonka kanssa Ritari käy tärkeän keskustelun Hydran kesyttämisestä. Ensimmäisissä luonnoksissa hän näyttää sellaiselta, millainen hahmo sanasta "haltia" tulee: Legolas J.R.R.Tolkienin Taru Sormusten Herrasta elokuva-adaptaatiosta. Hänellä oli siis pitkät vaaleat hiukset, vahva leuka ja samantapaiset vaatteet. Halusin lopulliseen versioon tehdä haltian, joka on kuin esimerkiksi Shakespearen Kesäyön uni-näytelmässä esiintyvät "fayt", eteerinen, luonnonläheinen, mystinen ja kaunis olento. Halusin siis ikään kuin palata haltioiden myytin juurille. Suurin inspiraationi oli Tove Janssonin kuvitus Hobitti-kirjaan, jossa metsähaltia on suurisilmäinen ja mystinen olento, joka oli sitonut hiuksiinsa lehtiä ja kukkia. Tämän piirteen sisällytin myös haltiaan, etenkin siksi, että voisin kuvata vuodenaikojen vaihtumista hänen pääkoristeidensa avulla. Sarjakuvan alussa, loppukesästä, hänellä on päällään lehtiä, mutta seuraavan kerran kun näemme hänet, on talvi, ja lehdet ovat vaihtuneet kuusen- ja mistelinoksiin.



Kuva 15. Tove Janssonin kuvittama haltia. Kirjasta Hobitti (Jansson 1973)

Kääpiöseppä on ehkä tutumpi hahmo fantasiasta. Inspiraationi tuli Hobitti-elokuva-adaptaatioiden konseptitaiteen kääpiönaisista, joilla kasvoi jonkin verran partaa. Ajattelin kuitenkin, että enempi parempi, ja annoin hahmolle komean parran ja viikset. Annoin hahmolle myös avoimen kauluksen ihan vain sen takia, ettei hän näyttäisi liikaa perinteiseltä kääpiöiltä.

Metsässä oleva mysteerinen puuhahmo antaa Ritarille purkin hunajaa. Metsästä saatava apu mystiseltä luonnon hahmolta puoltaa sadun kaltaista tarinaa, ja maaginen hunajapurkki tuntui sopivan nostalgiselta ja kotoisalta vaihtoehdolta verrattuna esimerkiksi taikajuomaan.

Sydänritari Lux on vanha hahmoni, mutta pidin hänen ulkonäöstään niin, että päätin sisällyttää hänetkin sarjakuvaan. Samoin kävi toiselle hahmolle Mötöselle, joka kouluttaa ritaria taistelemaan.

7 SUUNNITTELU

Päätettyäni tehdä juuri tämän sarjakuvan, päätin aloittaa suunnittelun muun muassa piirtämällä hahmoja uudelleen nähdäkseni, miten tyylini on muuttunut ajan kuluessa, ja mikä olisi paras tyyli, jolla lähestyä aihetta. Vanhoista lyijykynäluonnoksistani ei pystynyt päättämään, millaista valmista jälkeä olin ajatellut tehdä, jos siis olin koskaan ajatellutkaan niin pitkälle.

7.1 Visuaalinen ilme

Visuaalisen ilmeen, oli se sitten suunniteltu tapahtumalle, yritykselle tai kuvitusprojektille, on tarkoitus tuoda esille kohteestaan jotain, joka erottaa sen

muista samankaltaisista kohteista. Se tekee kohteesta tunnistettavan ja muodostaa katsojalle jonkinlaisen mielikuvan kohteesta (Halttunen 2014, 23). Yrityksen visuaaliseen ilmeeseen kuuluu esimerkiksi logo, värit ja typografia. Sarjakuvassa tyyliä edustaa tietenkin taiteilijan kuvitukset, mutta myös ruutujen asettelu sivulle. Perinteisessä länsimaalaisessa sanomalehtisarjakuvastripeissä on kolme tai neljä ruutua, jotka ovat vierekkäin, kun taas esimerkiksi toimintasarjakuvassa ruudut eivät pysyttele tietyillä riveillä sivuilla, vaan vaihtelevat kokoa ja muotoa sen mukaan, mitä tarinassa tapahtuu. Pelkällä vilkaisulla sarjakuvan sivulle voidaan päätellä, millaisesta tarinasta on kyse.



Kuva 16. Sarjakuvasisiivuja erilaisista genreistä (Araki 1989 ja Aruko 2013)

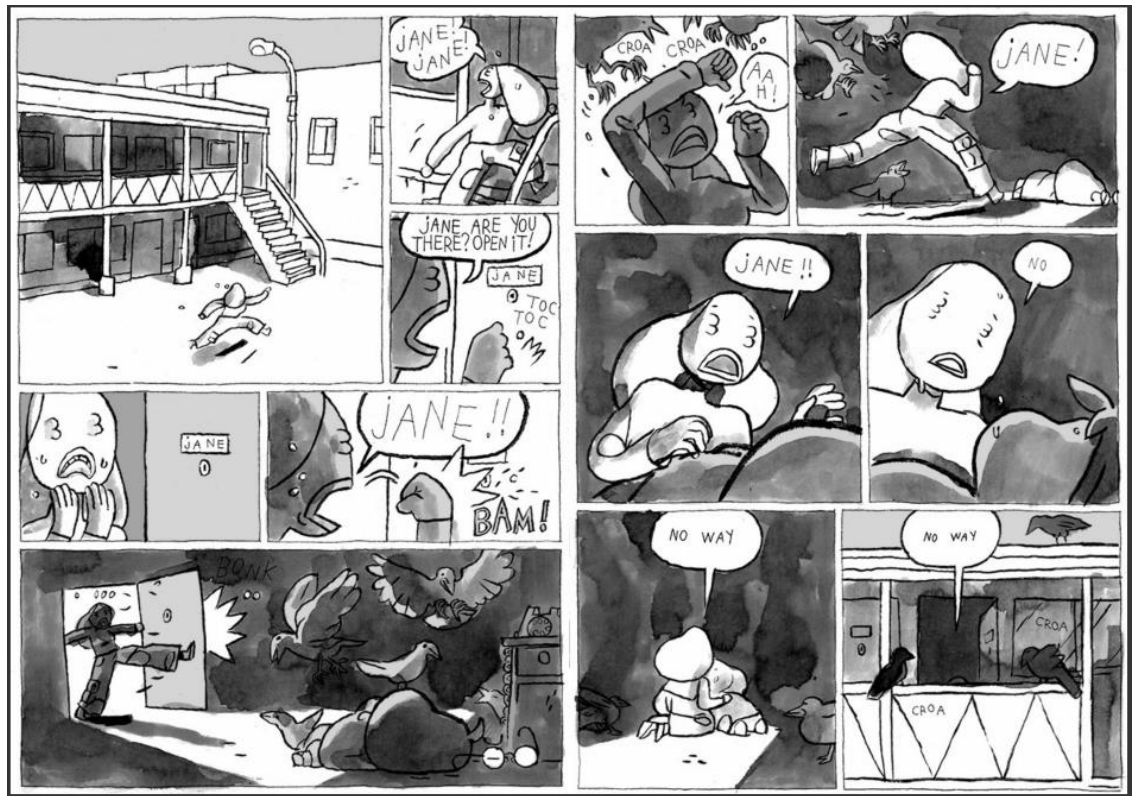
Aiemmin mainittu kuvitus tulee hyvin esille yllä olevista esimerkkekuvista. Vasemmalla on skannattu sivu Hirohiko Arakin taistelutarjakuvasta JoJo's Bizarre Adventure, ja oikealla nimimerkki Arukon romanttinen komedia Ore Monogatari. Arakin vahvat mustat pinnat, rosainen varjostus, ja lihaksien korostettu piirtäminen kertoo lukijalle, että kyseessä on jonkinlaista vakavaa aihetta käsittelevä tarina. Lihasten korostaminen lienee vahvin miellelyhtymien vetäjä

siihen, mihin sarjakuvassa keskitytään. Arukon sarjakuvassa on myös lihaksikas hahmo, mutta varjostus on pehmeää, ja ruumiinrakenne kuvataan yksinkertaisilla muodoilla. Yleinen pehmeä tunnelma ja silmien korostaminen piirrettäessä kielii sarjakuvasta, jossa käsitellään elämän pehmeämpiä puolia.

Päätin tehdä hyvin sarjakuvamaista jälkeä. Semirealistinen jälki on työlästä tehdä sen takia, että sitä tehdessä tulee jatkuvasti tarkasteltua, onko esimerkiksi anatomia kohdallansa. Tyyliissä, jossa hahmot ja esineet koostuvat selkeistä muodoista, on enemmän tilaa liioitella liikkeitä ja muotoja ilman, että se näyttäisi luonnottomalta. Ei-realistinen tyyli sopisi myös sellaiseen sadun kaltaiseen tunnelmaan, jota halusin tuoda esille, ja korostaisi sitä.

7.1.1 Hahmodesign

Yksi inspiraationlähteistäni oli belgialaisen Mortis Ghostin sarjakuva Dr. Cataclysm. Ghostin hahmot ovat perin yksinkertaisia, koostuvat selkeistä muodoista, ja heillä on selkeät kasvonpiirteet. Tyyli on herttainen ja sellainen, mitä ehkä voisi kuvitella näkevänsä lapsille suunnatuissa teoksissa, mutta Ghost onnistuu myös kuvaamaan raskaitakin teemoja vakavuudella ja tunteella. Lisäksi hahmot ovat yksinkertaisuutensa takia erittäin helppo erottaa toisistaan, ja hahmojen ilmeitä on helppo muuttaa ja liioitella haluttuun suuntaan.



Kuva 17. Dr. Cataclysm #4 Winaugusconey, sivut 10–11 (Nimimerkki Mortis Ghost 2016)

Huumorisarjakuvissa on usein hahmoja, jotka ovat lyhyitä ja pyöreitä, yhtenä syynä on varmasti luoda lystikäs hahmo, joka peilaa sarjakuvan tunnelmaa. Toinen syy on se, että ne mahtuvat helpommin kokonaan vaakatasoiseen strippiin (Koskela 2016, 114). Minulla ei tällaista rajoitetta ollut, mutta pidin hahmot silti yksinkertaisina ja vähemmän realistisina. Uskon että hahmot, joiden kaltaisia voisi nähdä esimerkiksi lapsille tarkoitettussa piirrossarjassa, korostaisi sadun tunnelmaa ja antaisi hieman raskaalle aiheelle terveellistä keveyttä.

7.1.2 Miljö

Ympäristön kuvaaminen jäi vähän vähemmälle, sillä se ei ollut niin suuressa roolissa, vaan enemmän toimi juonen ja tunnelman tukena. Ritari-pelastaa-prinsessan -asetelmaa voimistaakseni tarkoitukseni oli luoda satumainen fantasiamaailma täynnä mystisiä paikkoja ja olentoja, jotka auttavat tarinan sankaria eteenpäin tehtävässään.

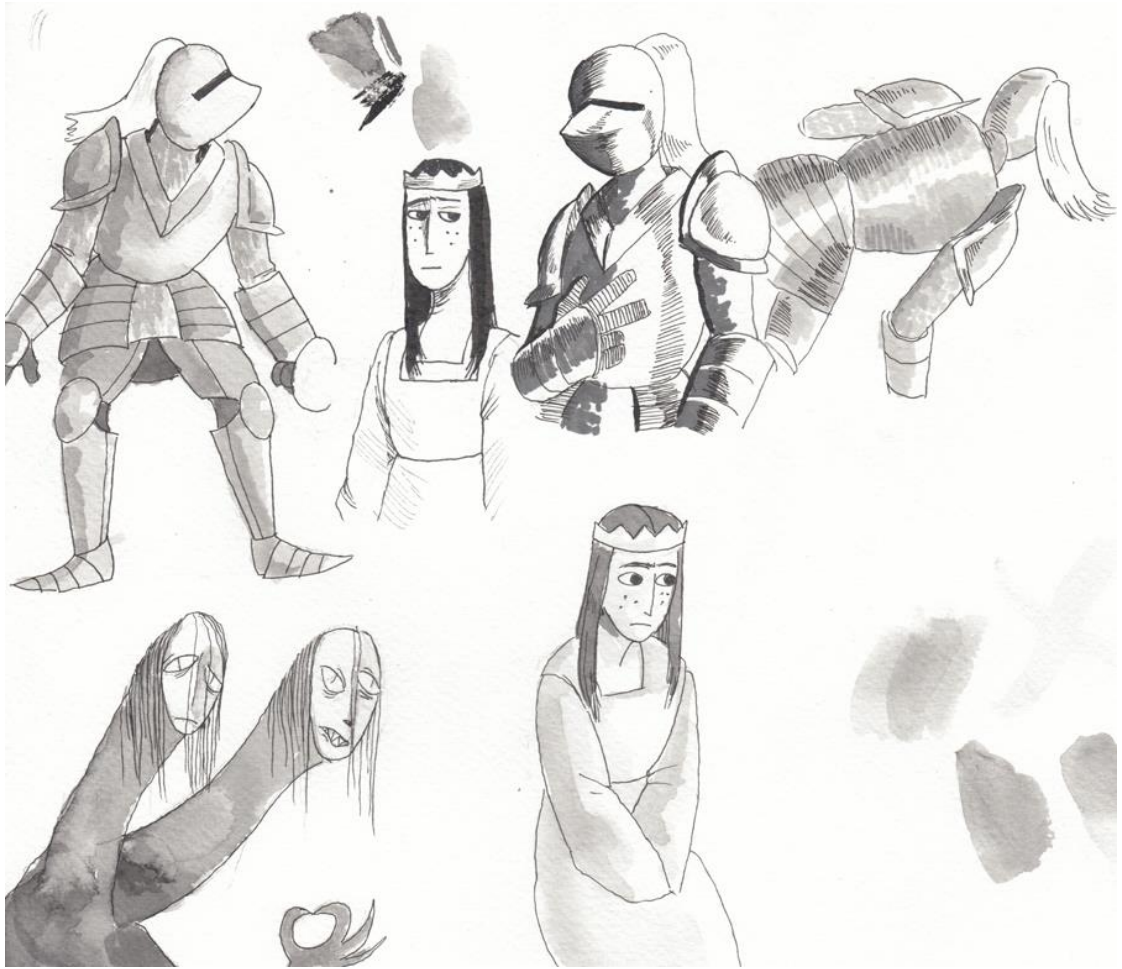
Luonnon kuvaaminen nousi tärkeimmäksi seikaksi miljöössä, sillä halusin kuvata ajan kulun vuodenaikojen avulla. Lisäksi suomalaisille saduille on ominaista tapahtua metsässä tai vastaavassa luonnon läheisyydessä. Sirpa Kivilaakso (2010, 6) kertookin artikkelissaan saduista näin:

Suomalaisen taidesadun ominaispiirteitä ovat luontosymboliikka ja juuret suomalaisiin kansansatuihin. Ne esiintyvät jo Topeliuksen saduissa ja myöhemmin Swanin symbolistisissa saduissa.

Luonnon korostaminen miljöönä ja paikkana, josta Ritari saa sekä apua että lepoa, lisääisi siis tunnelmaa sadusta.

7.1.3 Kuvitustekniikka

Tekniikka, jota käytetään sarjakuvan piirtämiseen, on hyvin tärkeä elementti luomaan sarjakuvan visuaalista ilmettä, onhan se parrasvaloissa sarjakuvan kannalta. Tein useampia tyylikokeiluja ennen kuin lähdin tussaamaan sarjakuvaani, nähdäkseni mikä sopisi tarkoituksiini parhaiten. Kokeilin kolmea eri tekniikkaa: muste ja huopakynä, pelkkä ohutkärkinen huopakynä ja huopakynä harmaansävyisten ProMarker-kynien kanssa.



Kuva 18. Tyylikokeiluja (Moisio 2018)

Pelkkä huopakynällä tehty piirtojälki ja varjostus tuntuivat liian tyhjältä. Hahmoissa oli paljon suuria pintoja, joissa ei ollut mitään yksityiskohtia, esimerkiksi Prinsessan mekko, ja Ritarin rintapanssari. Koin vaikeaksi saada luoduksi niihin kolmiulotteista tuntua pelkästään viivoilla. Pinnat jäivät tyhjiksi. Yritin korjata asiaa voimakkaalla, tasapaksulla varjostuksella, mutta tuloksesta tuli liian dramaattinen.

ProMarker-tusseilla sain aikaan etenkin miellyttävän näköistä metallipintaa, joka olisi suuressa osassa sarjakuvaa, mutta jälki oli kuitenkin vielä jotenkin kliinisen oloista. ProMarkereilla saa aikaan siistiä jälkeä, mutta kaipasin itse kenties jotain elävämpää.

Pelkällä musteella ja huopakynillä tekemäni kokeilu tuntui luontevimmalta. Musteella sain helposti maalattua isoja pintoja, ja sen epätasainen leviäminen loi kuviin pehmeyttä ja eloa. Tärkein huomaamani asia oli kuitenkin, että

saisin tällä tekniikalla toteutettua Hydran parhaiten. Hydran on tarkoitus ly-
myillä varjoissa ja kuiskia sieltä ikäviä asioita, ja mikä parempi tapa sulauttaa
Hydra varjoihin epämääräisen muotoiseksi uhkaavaksi muodoksi, kuin mus-
teella. Märälle paperille itsestään leviävä muste loi mukavan ilmeen. Päädyin
tähän tekniikkaan.

7.2 Juonen kulku sivuilla

Rajoitin sivulle menevien ruutujen rivit maksimissaan kolmeen päällekkäin ole-
vaan ruuturiviin, ettei lopullisessa painotuotteessa olisi liian pienet, epäselvät
ruudut. Pidättäydyin neliön muotoisissa ruuduissa, poikkeuksena olivat koh-
taukset, joissa tapahtuu jotain nopealla tahdilla, esimerkiksi lopun taistelu,
sekä muutama muu erikoistapaus.

Rosa-Nina Rantila (2016) käy opinnäytetyössään läpi kattavasti ruutujen sekä
ruutuvälien vaikutuksen sarjakuvan luettavuuteen ja ajan kulun ilmaisukei-
nona. Yleisenä sääntönä on, että mitä kapeampi ja korkeampi ruutu on, sitä
vähemmän aikaa tarinassa kuluu, sen vuoksi että niiden lukemiseen menee
vähemmän aikaa kuin isojen ruutujen tarkastelemiseen. Omassa sarjakuvassani
käytin tätä hyväkseni lopputaistelussa, jossa tapahtumat etenevät nope-
alla tempolla. Ruudun muodon aiheuttamia mielikuvia voidaan käyttää myös
hyväksi, kun astutaan pois normaalista suorakulmaisesta asetelmasta. Useat
ruudut lopputaistelun aikana sarjakuvassani ovat kolmion muotoisia, tai ne
ovat muuten vinossa. Tämä tukee ruudussa tapahtuvan liikkeen suuntaa, esi-
merkiksi, kun Ritari heittää lasso Hydran kaulaan, liike tapahtuu vasemmasta
alakulmasta oikeaan yläkulmaan lasso liikeradan mukaan, mutta myös Hydra
liikkuu tähän suuntaan yrittäessään väistää lasso.

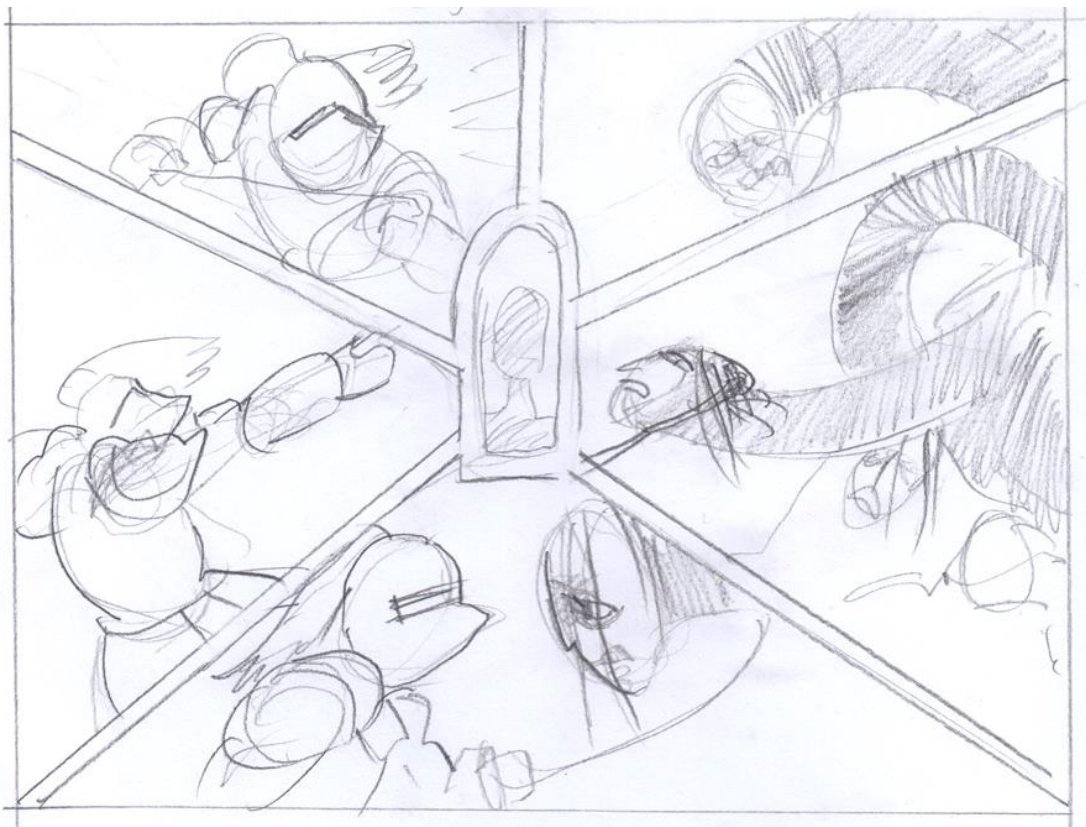
Suuria ruutuja käytin luodessani tunnelmaa, joka on pysähtynyt, ja jossa lukija
voi pysähtyä tarkastelemaan mitä tapahtuu. Esimerkiksi sarjakuvan ensimmäi-
nen ruutu on suuri, sillä se asettaa lukijan tarkastelemaan miljöötä. Sarjaku-
van viimeiset ruudut ovat todella isoja sen takia, että ne ovat tärkeimpiä ruu-
tuja juonen käännekohdan takia. Suuri koko viestittää lukijalle ruudun sisällön
tärkeydestä, ja antaa hänelle tilaa pysähtyä pohtimaan sitä.

Sarjakuvan ensimmäistä taistelua seurataan Prinsessan reaktioiden kautta, käytin miltei neliön muotoisia, pieniä ruutuja seuraamaan Prinsessan ilmeen muutosta. Tasaisen kokoiset, tasaisin välein sijoitetut ruudut luovat filminauhamaisen kokonaisuuden, joka viestittää ajan kulkua tasaisesti.



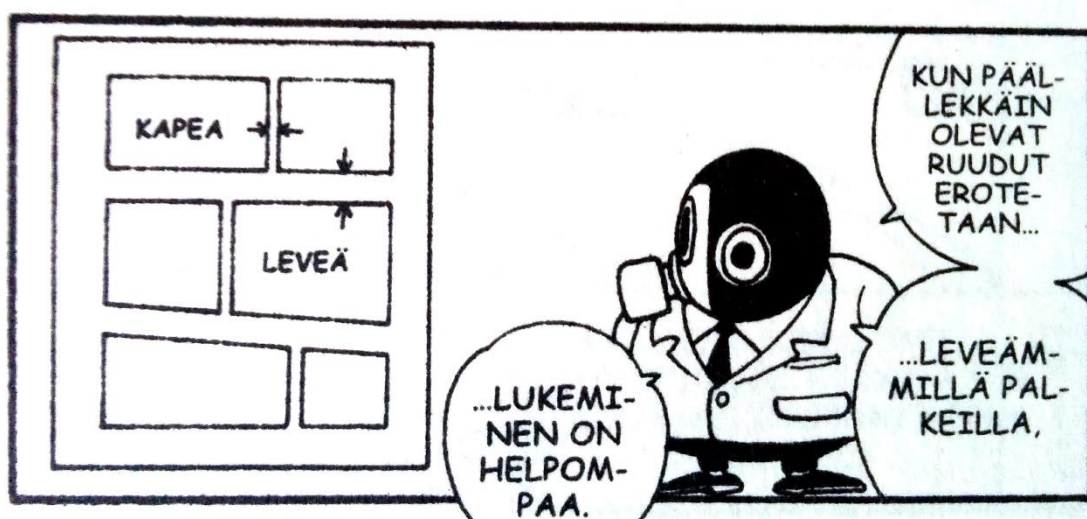
Kuva 19, Pieniä ruutuja (Moisio 2018)

Käytin ikkunan muotoa hyväkseni kahdessa eri kohtaa sarjakuvassani, ensin kohtauksessa, jossa Prinsessa juoksee ikkunaan katsoakseen, onko Ritari tulossa tornille. Ruutu on ikkunan karmien muotoinen. Sen ei oikeastaan tarvitsisi olla, mutta se lisää tunnelmaa siitä, että lukija näkee, mitä Prinsessakin näkee. Lopputaistelun dynaamisin hetki, kun Ritari vetää lassollaan Hydran lähelleen, on pienen ikkunan muotoisen ruudun ympäröimä. Ikkunaruudussa näkyy Prinsessan siluetti. Asetelman tarkoituksena oli näyttää Prinsessan seuraavan taistelua ikkunasta, kuten aikaisemmassakin taistelukohtauksessa, mutta myös vahvistamaan hänen rooliaan tarinassa. Taistelu tapahtuu hänen vuokseen. Ritari on valmis kärsimään ja taistelemaan hänen vuokseen.



Kuva 20, Ikkunan muotoinen ruutu (Moisio 2018)

Ruutujen lisäksi myös ruutuväli voi olla tärkeä osa, kun kuvataan tapahtumien edistymistä. Itse en käyttänyt ruutuväliä hyödykseni oikeastaan muussa kuin lukemisen selkeyden helpottamisessa.



Kuva 20, Ruutuvälien leveyden hyödyntäminen [Lue oikealta vasemmalle] (Toriyama 1984)

Sarjakuvissa voidaan käyttää hyödyksi kaikenlaisia keinoja sivun asettelussa tunnelman tai kohtauksen vahvistamiseksi, mutta luettavuus on kuitenkin hyvin tärkeää immersion kannalta. Immersio tarkoittaa sitä, että lukija tai katsoja

unohtaa tarinaa seuratessaan, että hän on elokuvateatterissa tai että hän lukee sarjakuvakirjaa. Jos sarjakuvaa lukiessaan lukija joutuu pysähtymään ja miettimään, miten sarjakuvaa pitäisi lukea, ja menee sekaisin ruutujärjestyksessä, immersio rikkoontuu, ja lukija harhautuu tarinasta. Tämä ei ole toivottavaa, sillä se voi olla hyvin turhauttavaa lukijalle. Tarinan kulkemista sivuilla voidaan osoittaa lukijalle esimerkiksi sillä tavalla, että erotetaan ruuturyhmät toisistaan. Tämä ei ole ehkä välttämätöntä, varsinkaan länsimaisissa sarjakuvissa, joissa ruutuja luetaan lähes poikkeuksetta vasemmalta oikealle riveittäin ylhäältä alas, mutta se helpottaa lukukokemusta, ja tekee sivusta järjestelmällisemmän ja siistimmän näköisen.

Sarjakuvalla on yksi ominaisuus, joka on sille täysin uniikki, ja jota ei voida toteuttaa muissa mediuimeissa: sivun kääntö. John Walsh (2016) puhuu videoesseessään, kuinka kauhun mestari sarjakuvataiteilija Junji Ito käyttää tätä ominaisuutta hyödykseen rakentaessaan jännitystä ja laukaistessaan jännityksen emotionaalisena reaktiona. Ito usein lopettaa aukeaman ruutuihin joissa sarjakuvan henkilöt reagoivat näkemäänsä, tai osa hirviöstä näkyy, ja seuraa valla sivulla, jonka lukija itse paljastaa kääntämällä sivua, näytetään hirviö kaikessa kauheudessaan.

Itse en tietenkään tee kauhusarjakuvaa, eikä tarkoituksena ole laittaa lukijoita pelkäämään, mitä sivun takaa paljastuu, mutta tämä huomio sai minut ajattelemaan sarjakuvan loppua, jossa ritarin henkilöllisyys paljastuu. Tämä paljastus on tärkeä sekä juonelle että sarjakuvan viestille ja opetukselle, jopa niin tärkeä, että koin tarpeelliseksi siirtää sivujärjestyistä niin, että saisin paljastuksen sivun käännön taakse. Pohjustin paljastuksen tärkeyttä piirtämällä aukeaman loppuun kypärän riisumisen kolmessa osassa, joka rakensi tunnelmaa.

7.3 Typografia

Sarjakuvaan päätyi loppujen lopuksi hyvin vähän tekstiä, yksi dialoginpätkä ja lopun teksti. Puhekuplien tekstin päätin tehdä tavanomaisella sarjakuvamaisella tavalla, käsinkirjoitetun tekstin näköisellä fontilla. Kirjaimet halusin kuitenkin pitää pieninä, sillä versaaliaakkosilla kirjoitetut tekstit voivat olla hankalia lukea. Viimeisen sivun tekstiin halusin luoda kerrontamaista tunnelmaa, joten

fontti olisi kaunis, käsin tekstatun näköinen, jota voisi nähdä vaikkapa vanhassa satukirjassa.

Hydran puhekuplissa ei ole oikeasti luettavissa mitään oikeaa tekstiä, sillä jälleen kerran halusin jättää lukijan mielikuvituksen varaan. Puheen kuitenkin voidaan ymmärtää olevan ikävää ja satuttavaa sen takia, että prinsessa itkee niitä kuunnellessaan, mutta viestiä tukee "tekstin" rosoisuus. Miltei ääniaaltojen näköinen sotkuinen viiva antaa mielikuvan jonkinlaisesta hiljaisesta, rahi-sevasta kuiskauksesta. Puheen voi mieltää kuiskaukseksi, koska samalla lailla kuin lukija on näkevinään sanoja viivan seassa, voi hän kuulla jonkun kuiskivan kauempana, erottaen jotain sanan tapaisia ääniä, mutta ei saa kunnolla selvää mitä. Näin visuaalinen viesti ilmentää normaalisti kuuloaistilla aistittavaa viestiä.

Kannen tekstin halusin tehdä jonkinlaisella kauniilla ja koristeellisella art nouveau tyylisellä fontilla. Päädyin käyttämään Longdon Decorative fonttia (FontSpace 2018). Se on koristeellinen, mutta selkeä luettava. Ensimmäisen kirjaimen, tai toisin sanottuna anfangin päätin laittaa kehyksiin ja koristella, inspiraatioinani keskiaikaan juontuvat koristeelliset tekstit. Alkuperäinen tarkoitus näille suurille kirjaimille oli merkitä selkeästi, mistä uusi kappale alkoi, mutta aikojen kuluessa siitä tuli myös koristeellinen elementti, joilla tekstaaaja pystyi näyttämään myös taiteellisia lahjojaan (D'Cruz 2015). Tällainen koristeellisuus yhdistää lukijan ajatukset vanhoihin taruihin, joka korostaisi haluaani sadun omaista tunnelmaa.

7.4 ”Hiljainen” sarjakuva

Olen aina ihaillut tekstittömiä sarjakuvia. Vaatii taitoa luoda tarina pelkästään kuvilla. Ajattelin tehdä tästä sarjakuvasta "mykän", lähinnä sen takia, että ensimmäisiä thumbnailia tehdessäni huomasin, että dialogi olisi perin turhaa, ja kenties vain heikentäisi juonta. Mitä hahmot edes sanoisivat? Ritarin hahmo muuttuisi vain pompöösiksi, jos hän huutelisi lauseita, kuten "Alas, julma peto!". Prinsessan ei tarvitse voivotella ritarin hävitessä ensimmäisen taistelun, hänen ilmeistään pystyy lukemaan taistelun kulun. Ei ole edes tarvetta tuskan älähdyksille, kun prinsessan irvistyksestä voidaan lukea, miten hän

ajattelee "tuo varmasti sattui!". Hiljaisuus luo myös tiettyä rytmiä tarinalle. Ta-
pahtumat soljuvat eteenpäin rauhassa. Tuntuu että on aikaa keskittyä ruutui-
hin, vaikka kyseessä olisi nopea taistelu.

Ensimmäinen versio tarinasta oli täysin puhekuplatton, mutta myöhemmin lisä-
sin keskelle dialogin pätkän ritarin ja hänen haltiaystävänsä välillä. Tarkoituk-
sena oli pysäyttää tarinan normaali kulku hetkeksi. Aiemmin pitkiä ajanjaksoja
on kulunut vain muutamien ruutujen aikana, ja nyt on pysähdytty. Jutteluhet-
ken on tarkoitus erottautua muusta rytmistä, se on tärkeä ja mieleenpainuva
hetki päähenkilölle. Se on levon hetki ennen suurta taistelua.

Sen lisäksi koin, että keskustelu avaisi asioita, joita en ollut saanut aikaisem-
min kerrottua pelkällä visuaalisella viestinnällä. Halusin korostaa, ettei ritarin ja
hirviön kamppailu ollut mikään yhden viikon juttu, vaan sitä on jatkunut monta
vuotta, aivan kuten itsellenikin oman ahdistuksen kanssa. En halunnut viestit-
tää kenellekään, että on epänormaalia kamppailla ja parantua monta vuotta
ylä- ja alamäkeen.

7.5 Muita seikkoja

Ritari vaihtaa aseensa kaksiteräisestä miekasta pistomiekkaan. Pistin on hy-
vin erilainen ase verrattuna miekkaan. Sitä käytetään siten, että käyttäjä pitää
miekan edessä, ja itsensä kaukana vastustajasta. Pistimellä voi tehdä perin
paljon pelkkää rannetta liikuttamalla, ja taisteluasento varmistaa, että käyttä-
jän on helppo liikkua pois vaaran tieltä. Aseen vaihdon on tarkoitus kuvata
sitä, kuinka on hyvä tietää, millainen lähestymistapa on paras omaan tilantee-
seen, vaaraan on hyvä pitää etäisyyttä, ja on hyvä tietää, mitkä ovat vastuk-
sen heikot kohdat, joihin pistää.

Köysi, joka päättyy olemaan tärkein osa Hydran kesyttämisessä, päättyy Rita-
rille tuntemattomasta lähteestä. Valitsin tämän ratkaisun sen takia, että en ha-
lunnut millään lailla viitata siihen, että on jokin tietty henkilö tai paikka, josta
voi saada ratkaisun ongelmiinsa yhdellä iskulla.

Ritari oppii käyttämään miekkaa vasemmalla kädellä sarjakuvan aikana. Tämä ajatus tuli mieleeni tehdessäni uusia luonnoksia hahmoista ja yrittäessäni hahmottaa kummassa kädessä Ritari piti miekkaansa mistäkin kuvakulmasta. Ajattelin, että olisi hauska vaihtaa ritarin dominanttia kättä, ja se ehkä kuvastaisi sitä, kuinka niin sanotusti kouluttaessaan itseään toimimaan oman hirviön kanssa, voi joutua kokeilemaan ajatusmalleja, jotka tuntuvat olevan täysin omaa tottumusta vastaan. Kyllä minullekin aluksi tuntui hyvin ristiriitaiselle ja väärälle ajatella aivan sellaista asiaa kuin että "minulla on väliä, ja minä en ole arvoton", mutta loppujen lopuksi sellainen ajattelu osoittautui hyödylliseksi.

8 TOTEUTUS

Aloittaessani sarjakuvan työstämisen oli minulla lähdemateriaalina vanhoja luonnoksiani sarjakuvan hahmoista ja kymmensivuinen storyboard. Storyboard eli kuvakäsikirjoitus on nimensä mukaisesti tarinan käsikirjoitus ilmaistuna kuvin (Pylkäs 2017, 25). Havaitsin haluavani muuttaa sarjakuvan lopputaistelua, joten aloitin tekemään uusia storyboardeja. Sarjakuvamaisena ilmaistuna pystytään helposti visualisoimaan, mitä esimerkiksi elokuvissa tai videopeleissä tapahtuu, minkälainen kompositio kohtauksella on, millainen valaistus on ja miten hahmot elehtivät. Kuvakäsikirjoitusta käytetään myös sarjakuvien suunnittelussa, sillä kuvakäsikirjoituksen voi piirtää monta kertaa uudestaan, kunnes oikean tuntuinen ratkaisu löytyy, mutta kokonaisen sivun luonnostelu ja sen korjaaminen vie enemmän aikaa.

Oma työskentelytapani lähenteli miltei enemmän "thumbnail-luonnostelua". Thumbnail tarkoittaa pientä esikatselukuvaa, joka näkyy esimerkiksi tietokoneen tiedostoissa. Termiä käytetään myös taidemaailmassa, kun tarkoitetaan nopeaa luonnostelua hyvin pieneen kokoon. Thumbnail luonnostelun idea on saada monta ajatusta visualisoitua, ja sillä lailla ikään kuin etsiä oikeaa ratkaisua kyseessä olevan taideteokseen. Thumbnail-luonnostelu voi auttaa jäsentelemään ideoita, jotka ovat vielä abstrakteina ajatuksina päässä, joka ainakin minun kohdallani on paras tapa hahmottaa, mitä oikeastaan haluan visualisoida (Nieves 2015). Ominaista tälle tyylille on pieni koko ja kuvan yksinkertaistaminen sen suurimpiin ja mieleenpainuvimpiin muotoihin (South 2018). Pieni koko oli minulle hyödyksi sen takia, että luonnostelu vei vähän aikaa, ja

pystyin nopeasti hakemaan esimerkiksi parasta ruutusommitelmaa aukeamalle, sekä tarkastelemaan, miltä kokonainen sivu näyttää kokonaisuutena. Luonnostelutyylin tarkoituskin on ikään kuin pakottaa taiteilija pohtimaan kokonaisuutta, eikä jäädä murehtimaan yksityiskohtia tai tyyliä Tarkoituksena on saada raaka idea esille (Concept Art Empire 2016.)

Tehtyäni muutokset loppukohtaukseen, aloitin luonnostelemisen A4-paperille lyijykynällä. Tein tämän, jotta minulla olisi jotain konkreettista näytettävää palautetta pyytäessäni, ja jotta saisin itse paremman kuvan siitä, miten tarina kulkisi ja mahtuisi sivuille. Suuret pinnat väritin timpurinkynällä, sen leveä kärki mahdollisti suurten alueiden varjostamisen helposti ja nopeasti.

8.1 Lopputaistelun muuttaminen

Lopputaistelun halusin muuttaa pois elokuvamaisesta hyvät voittaa pahat –tilanteesta, koska en halua luoda kuvaa, että sairauden voittaminen olisi yhdessä isossa taistelussa hoidettu ja kerrasta poikki. Esimerkiksi vaikka olen itse tehnyt suuria harppauksia parempaan, minulla on edelleen hetkiä, jolloin valun takaisin opittuihin haitallisiin ajatusmalleihin. Se miten jokainen yksilönä kokee sairautensa tai hirviönsä, on tietenkin tapauskohtainen, mutta nyrkissäntönä on, että hirviön voi todella harvoin hoitaa pois kuvioista yhdellä iskulla. Joidenkin kohdalla hirviö ei lähde koskaan pois. Tätä faktaa kuvaa esimerkiksi Matthew Johnstone kirjassaan "I Had a Black Dog: His Name Was Depression", jossa masennus on kuvattu mustana koirana, joka seuraa "omistajaansa" joka paikkaan, ja jota ei voi häätää pois, vaan se pitää enemmän opettaa tavoille. Sama pohjaidea oli myös omassa sarjakuvassani.

Mieleeni nousi yksi sarjakuva, jossa vedetään yllättävän "oikea" ja "aikuinen" tarinankäänne kohtaan, jossa yleensä olisi suuri lopputaistelu. Sarjakuvan Mob Psycho 100 ensimmäinen tarina-arkki kulminoituu, kun päähenkilö, 14-vuotias psyykkisiä voimia omaava lapsi Mob ja hänen ystävänsä taistelevat pahan yhtiön jäseniä vastaan yrittäessään paeta. Tarinaa tietoisesti johdatellaan siihen suuntaan, että lukija olettaa tarinan loppuvan suureen taisteluun, jossa opettajansa Reigenin kuolemasta järkyttynyt Mob menettää psyykkisten voimiensa hallinnan ja voittaa yhtiön johtajan räiskeellä. Kuitenkin, Reigen onkin elossa, ja Mob antaa hänelle omat psyykkiset voimansa lainaan. Lukija voi

nyt olettaa lopputaistelun tapahtuvan nyt Reigenin ja johtajan välillä. Reigen kuitenkin suurimmaksi osaksi väistelee iskuja ja väkivallattomasti riisuu pahikset aseistaan, ja puhuu heille. Reigen ei voi uskoa, että aikuiset ihmiset voivat olla tässä yhtiössä mukana, käyttämässä lasten psyykkisiä voimia hyödykseen. Hän toruu näitä työntekijöitä ja käskee heidän lopettamaan ajattelun, että he ovat psyykkisten voimiensa takia jotenkin parempia kuin "tavalliset ihmiset".



Kuva 22. Mob Psycho 100 [Lue oikealta vasemmalle] (Nimimerkki ONE 2017)

Olin yllättynyt mutta myös hyvin ilahtunut ja lumoutunut tarinan käänteestä. Pelottavan vahvat pahikset, jotka olivat tuntuneet kammottavilta jo kauan aikaa, näkyivät aivan uudenaikaisessa valossa Reigenin puheen jälkeen. He olivat vain ihmisiä, jotka olivat heittäytyneet yhteiskunnan ulkopuolelle, koska he halusivat uskoa, että olivat parempia kuin muut. Heidän kummalliset asunsakin, joita en ollut edes ajatellut sen kummemmin aikaisemmin, saivat nämä pelottavat aikuiset näyttämään ihmisiltä, jotka eivät koskaan olleet halunneet aikuistua.

Halusin tehdä jotain samanlaista, irrottaa lukijan luomastani sadun asetelmasta ja lähestyä ongelmaa realistisemmin. Omassa tapauksessani tämä tarkoitti sitä, että piirtäisin sarjakuvan vastaamaan enemmän omia kokemuksiani. Sen sijaan, että Ritari voittaisi Hydran iskemällä sitä arkaan kohtaan, kirjoitin

Ritarin kesyttämään pedon. Tämä hoitui niin, että Ritari lassoaa Hydran, ja sitoo sen kiinni maahan iskettyyn miekkaansa, toruen sitä. Pidin myös hieman humoristisemmasta loppuratkaisusta, sillä se jälleen kerran saa mielestäni pahat ajatukset näkymään sellaisena kuin ne ovat: säälettävinä ja voitettavina.

Jätin lopputaisteluun kuitenkin varsinaista taistelua, koska se olisi tyydyttävää narratiivisesti ja koska en halunnut jättää huomioimatta sitä faktaa, että taisteleminen omaa hirviötä vastaan voi olla vaikeaa ja kivuliasta. Se voi iskeä maahan, mutta sieltä mudasta voi nousta ja jatkaa kamppailua.

8.2 Muut muutokset

Muutin joitakin sivuhahmoja. Ensimmäisissä luonnoksissa näkyy jonkinlainen kuningatarhahmo, joka antaa Ritarille jotain rasiassa, todennäköisesti jonkinlaisen räjähteen. Havaitsin kaikenlaiset ammukset turhaksi tarinan kannalta, koska ei ollut tarpeeksi sivuja, joilla voisin kuvata räjähteen käyttöä, ja ritarilta olisi typerää olla käyttämättä voimakkaita aseita. Tämä olisi ehkä vetänyt lukijan huomion pois taistelusta.

Ritarin haltiaystävä muutti myös ulkonäköään, kuten mainitsin luvussa 6.5. Muut jätin sikseen, uudelleen luonnostellessani kääpiöseppä sai yksityiskohteisemman ulkonäön. Sydänritari Lux ja piippua polttava palkkasoturi Arja Möttönen ovat vanhoja hahmojani, ja heidän ulkonäkönsä ei ole juuri muuttunut vuosien varrella. Poistin viimeisestä kohtauksesta sivuhahmot, joiden oli tarkoitus olla kannustamassa ritaria ja juhlimassa hänen voittoa. Koin sen tarpeettomana ja harhauttavana tarinan lopetuksesta. Päähenkilöt pysyivät myös samanlaisina lukuun ottamatta muutoksia, jotka mainitsin kappaleessa 6.

8.3 Mallisivut

Piirsin hahmojen lisäksi erilaisia esineitä, etenkin aseita, joita sarjakuvassa esiintyi. Piirsin myös ennen tussausta kunnon mallit päähahmoista. Etenkin Ritarilla on monimutkaisempi ulkonäkö kuin muilla sarjakuvan hahmoilla, joten oli vain parhaaksi, että minulla olisi käsillä malli, jotta minun ei tarvitsisi miettiä yhä uudestaan ja uudestaan, miltä hahmo näyttää mistäkin näkökulmasta.

8.4 Tussaus

Käytin tussaamiseen mustetta ja huopakynää, jotka olin havainnut tyylikokeiluissani parhaimmiksi. Musteeni ei ollut pullomustetta, vaan mustetappi, jota hierotaan kiviseen alustaan, johon on lisätty tarvittu määrä vettä. Tämä on erittäin kätevää, jos halutaan säädellä, kuinka tummaa jälkeä sivellin tekee, sillä maalaaja voi säädellä kuinka ”paksua” muste on. Levittämiseen käytin kahta sivellintä. Toista sivellintä käytin varsinaisen musteen levittämiseen, ja mikäli minun tarvitsi levittää sitä tai ohentaa jälkeä, käytin toista pensseliä ja pelkkää vettä. Musteen kuivuttua tussasin ääriviivat ohuella huopakynällä. Tussasin loppujen lopuksi vain kaksi aukeamaa ja kannen aikataulullisista syistä.

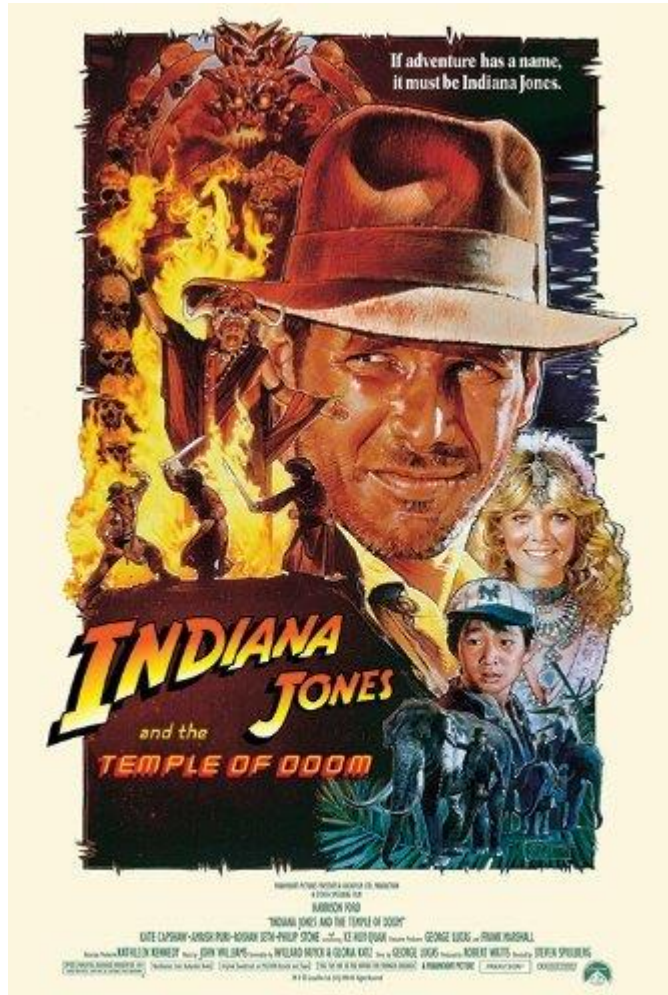
8.5 Kansi ja nimi

Kansi on tärkeä mille tahansa julkaisulle. Se on potentiaalisen lukijan ensimmäinen yhteys sarjakuvan maailmaan. Kannen täytyy kiinnittää katsojan huomio ja toivottavasti saada hänet tarttumaan kirjaan. Toimiva kansi miellyttää silmää, ja antaa tarpeeksi tietoa ja totuudenmukaisen kuvan sarjakuvan sisälöstä. Kannessa on korostettu niitä piirteitä, joilla pyritään johdattelemaan lukijaa ostopäätökseen (Koskela 2016, 156.)

Kannen tekeminen oli vaikeaa, mutta näitä Koskelan ohjeita lukiessani, aloin miettimään, mikä on se ydin tarinastani, joka saisi potentiaalisen lukijan tarttumaan mukaan. Mietin kohdeyleisöäni: sarjakuvani on tarkoitettu ensisijaisesti sellaisille ihmisille, jotka voisivat oppia jotain kokemuksistani. Tarinan allegoria tulisi kuitenkin esiin vasta tarinan lopussa, joten sen ilmaiseminen kannessa voisi pilata koko jutun idean.

Lähdin siis tarkastelemaan asiaa toiselta kantilta: jos en voinut kertoa tarinan juua kannessa, siitä pitäisi tehdä jotenkin miellyttävän ja jännittävän näköinen. Ensin harkitsin kantta, jossa näkyisivät kaikki sarjakuvan hahmot, ja muita elementtejä sarjakuvasta. Tyyli on tuttu esimerkiksi elokuvajulisteista. Tällaisesta kannesta voi helposti nähdä elokuvan keskeiset hahmot, millaisessa ympäristössä tarina tapahtuu ja millainen tarina on. Esimerkiksi Indiana Jones – Temple of Doom-elokuvan julisteesta näkee tarinan henkilöt, mitä tärkeämpi henkilö sitä suurempana hänet on kuvattu, että elokuvassa on jännitystä (taistelukohtaus elokuvan nimen yllä), sijainti on jossain päin Etelä-Aasiaa (hahmot

on kuvattu kulkemaan norsuilla julisteen alakulmaan suurien trooppisten lehtien keskellä), ja antagonistina toimii jonkun hirvittävän tultasyöksevän jumalolennon pappi.



Kuva 23. Indiana Jones elokuvajuliste, maalannut Drew Struzan (Paramount Pictures & Lucasfilm 1984)

Tällainen ratkaisu ei kuitenkaan tuntunut sopivalta. Tämän kaltaiset julisteet herättivät mielikuvia pitkistä, eepisistä tarinoista. Vaikka sarjakuvani onkin pitkä kasvutarina, ei se käsitellyt sellaisia eepisiä aiheita, kuten maailman pelastamista tai hyvyyden puolesta taistelua. Halusin pitää sarjakuvan tunnelman hieman pienemmässä mittakaavassa, kotoisana ja henkilökohtaisena, niin kuin sen aihekin on.



Kuva 24. Luonnoksia kantta varten (Moisio 2018)

Jotain mielenkiintoa herättävää kuitenkin halusin laittaa kanteen. Jännittävien tilanne koko sarjakuvassa olisi taistelu Ritarin ja Hydran välillä, joten oli loogista käyttää sitä kannessa. Lopputaistelu on myös hyvin tärkeä osa tarinan juonen kannalta, joten kansi ei olisi myöskään harhaanjohtava. Ensimmäinen ajatukseni oli sivusta kuvattu dynaaminen kuvaus taistelusta. Minua kuitenkin häiritsi se seikka, että taistelu ei sinänsä kuvannut mitään, mitä sarjakuvassa itsessään tapahtuu. Sain kuitenkin idean käyttää kannen kuvitusta eräänlaisena prologina tarinalle. Kannen kuvitus kuvaa siis taistelua, joka on tapahtunut joskus ennen sarjakuvan tapahtumia. Dynaaminen asetelma ei miellyttänyt, vaan päädyin kuvaamaan Ritaria selin lukijaan päin, kohtaamassa valtavaa määrää Hydran päitä. Ritari on selin sen vuoksi, että halusin luoda jonkinasteista mystisyyttä ja uteliasuutta herättävää tunnelmaa. Lukija ei täysin näe, kuka tarinan päähenkilö on. Toisessa kannen versiossa asetelma on päinvastoin: Ritari on kasvot lukijaan päin, ja ainoastaan Hydran pään luomat varjot viestittävät sen läsnäolosta. Tämä ei kuitenkaan ollut sopivaa, sillä Hydra on perin yksiselitteinen hahmo, eikä sen ulkomuodon paljastamiseen tarvitse rakentaa jännitystä. Ritarin identiteetti on keskeisemmässä asemassa sarjaku-

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Sain aikaiseksi sarjakuvan luonnoksina, kaksi aukeamaa tussattuna ja kan-nen. Alkuperäisenä tavoitteena oli luoda ja kustantaa kokonainen sarjakuva-lehti, mutta kuten ilmeisesti usein käy tällaisissa projekteissa, tavoite osoittau-tui matkan varrella liian suureksi suupalaksi. En kuitenkaan usko, että tämä haittaa työni tuloksia, sillä olen kuitenkin suunnitellut kaiken valmiiksi, ja varsi-nainen toteuttaminen ei vaikuta niihin seikkoihin, joita opinnäytetyössä tutkin.

Abstraktin aiheen kuvaaminen on parasta hoitaa vertauskuvien avulla, oli se sitten yksittäinen metafora, tai kokonainen allegorinen tarina. Ei ole parempaa tapaa yrittää ymmärtää jotain, jolla ei ole muotoa, kuin rakentaa selitys sellai-sista osasista, joilla on muoto ja jota voimme ymmärtää helposti. Pelkkää sa-tujen moniulotteisuutta ajatellen ei voida kiistää, etteikö ongelmien käsittelemi-nen, filosofisten kysymysten pohtiminen ja vaikeiden asioiden vastaanottami-nen ja hyväksyntä käy helposti luomalla niistä sadun.

Kirjallisuutta ja näyttöä piirtämisen ja tarinankertomisen terapeuttisista vaiku-tuksista ja hyödyllisyydestä on runsaasti jo olemassa, mutta ei niinkään ni-menomaan sarjakuvista kuvituksen ja tarinankerronnan yhdistävänä tekijänä. Olisin voinut ja mielelläni olisin halunnutkin tutkia aihetta syvemmin kuin mitä pystyin opinnäytetyön puitteissa, ja päätyä tarkempiin ja vahvempiin tutkimus-tuloksiin. Tällä hetkellä se, mitä työstäni irti sain, on että uskon tutkimusteni ja omakohtaisen kokemukseni perusteella sarjakuvien antavan tekijöilleen sekä lukijoilleen terapeuttisia positiivisia vaikutuksia vaikeiden asioiden käsittelyn välineenä. Sarjakuvat mahdollistavat tarinankerronnan minimalistisella vai-valla, tapahtumia on helpompi esittää sarjakuvamuodossa kuin yhdellä yksit-täisellä kuvalla, ja kuvituksen ulottuvuus antaa kertojalle enemmän mahdolli-suuksia ilmaista selittämättömiäkin asioita kuvin kuin sanoin. Sarjakuvalla siis on mielestäni suurta potentiaalia taideterapian välineenä, etenkin jos kuvataan menneisyyden tapahtumia.

Mitä tulee visuaaliseen tyyliin, paljon on tutkittu sitä, miten ihmiset muodosta-vat mielikuvia tietyistä asioista, ja miten tietynlainen tyyli maalaa asiat ihmisten silmissä. Parasta mitä työni perusteella voin sanoa on, että kun luo sarjakuvaa

haluamastaan aiheesta, ja mikäli tyylin luomat mielikuvat ovat tärkeitä tarinan kannalta, on syytä ottaa selvää, minkälaisia tyylejä on olemassa, ja mikä on parhaiten sovellettavissa omaan sanomaan.

10 POHDINTA

Tavoitteenani oli saada koko sarjakuva julkaistua. Opinnäytetyön kirjallinen osuus osoittautui työläämmäksi kuin mitä olin osannut arvioida, ja sen lisäksi ironisesti juuri ne mielenterveyden ongelmat, joiden taistelemisesta sarjakuva kertoi, aiheuttivat opinnäytetyöprosessin hidastumista. Toinen esille noussut ongelma oli se, että vaikka esimerkiksi taideterapiasta ja tarinan vaikutuksista lukijassa löytyi kirjallisuutta, oli kirjoista vaikea löytää sellaisia kohtia, jotka olivat juuri omaan aiheeseeni liittyviä. Mikäli saisin mahdollisuuden tehdä työni uudestaan, järjestäisin runsaasti aikaa itselleni lähdekirjallisuuden tutkimiseen. Tätä ei tässä tapauksessa voitu kuitenkaan välttää sen vuoksi, että vaihdoin alkuperäisen opinnäytetyön aiheeni tähän.

Epäilin monta kertaa työni tekemisen aikana, onko tästä hyötyä kenellekään, ja onko sarjakuvani mistään kotoisin, ja ymmärtääkö sitä kukaan. Näitä asioita huolehtiessani tulin kuitenkin siihen tulokseen, että tärkeintä on vain tehdä. Eihän sitä muuten koskaan oppisi tekemään mitään, jos vain odottaisi sitä hetkeä, kun on ”tarpeeksi hyvä”. Nämä epäilykset osoittautuivat myös loppujen lopuksi juuri sellaisiksi perättömiksi kauhukuviksi, joista tämä työ kertoo. Henkilökohtaisella tasolla työ on siis onnistunut, sillä se jätti sellaisen tunteen, että tämä kannatti tehdä. Henkilökohtaisista asioista avautuminen on ollut vaikeaa, mutta työn kautta pääsin käsittelemään niitäkin tunteita. Olen myös tyytyväinen piirrosjälkeeni. Tästä on hyvä jatkaa koko sarjakuvan julkaisuun lähitulevaisuudessa.

LÄHTEET

Burt, M. & Ragozin, Z. 1900. Herakles, the Hero of Thebes, and Other Heroes of the Myth. E-kirja. New York: Trow Directory Printing and Bookbinding Company. Saatavissa: <https://www.gutenberg.org/files/50569/50569-h/50569-h.htm> [viitattu 11.3.2018].

Concept Art Empire. 2016. Introduction to Thumbnailing and Quick Sketching. Artikkel. Päivitetty 14.2.2018. Saatavissa: <https://conceptartempire.com/intro-to-thumbnail-sketching/> [viitattu 12.3.2018].

Davison, P. 2004. A Note on the Text. WWW-dokumentti. Päivitetty 19.12.2004. Saatavissa: https://web.archive.org/web/20061212041856/http://www.orwell.ru/library/novels/Animal_Farm/english/eint_pd [viitattu 11.3.2018].

D'Cruz, A. 2015. Why is the first letter in an article or book in English often used super large? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.quora.com/Why-is-the-first-letter-in-an-article-or-book-in-English-often-used-super-large> [viitattu 11.3.2018].

Dr. Seuss. 1965. I Had Trouble in Getting to Solla Sollew. New York: Random House Inc.

Gravett, P. 2005. Graphic Novels - Stories to Change Your Life. New York: Collins Design.

Grohol, J. 2009. 15 Common Cognitive Disorders. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://web.archive.org/web/20090822095657/http://psychcentral.com/lib/2009/15-common-cognitive-distortions/> [viitattu 11.3.2018].

Halttunen, S. 2014. Drüben : visuaalinen ilme koruteosnäyttelylle. Lahden ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/81051/Halttunen_Sonja.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 11.3.2018].

Holmberg, N. & Kaven, S. s.a. Ajatusvääristymät. WWW-dokumentti. Saatavissa: http://www.sosiaalisairaala.fi/koulutusmateriaalia/kalterit/viikko_2/kognitiivinen/ajatusvaaristymat.html [viitattu 11.3.2018].

Kivilaakso, S. 2010. Mikä satu oikein on? - Suomalaisen sadun varhaisia kehityslinjoja. Artikkel. Saatavissa: <http://sirpakiivilaakso.fi/artikkelit/> [viitattu: 11.3.2018].

Koskela, I. 2016. Uusi sarjakuvantekijän oppikirja. Helsinki: Arktinen banaani.

Longdon Decorative font. 2018. FontSpace. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.fontspace.com/roger-white/longdon-decorative> [viitattu 11.3.2018].

McNall, S. 2016. The Problem of Social Inequality: Why It Destroys Democracy, Threatens the Planet, and What We Can Do About It. Abingdon: Routledge. Saatavissa: <https://books.google.fi/books?id=QqU0CwAAQ-BAJ&dq=people+seek+out+narratives+even+when+there%27s+none&hl=fi> [viitattu 20.3.2018].

Mäki, S. & Arvola, P. (toim.) 2009a. Tarina tukee lasta. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Mäki, S. & Arvola, P. (toim.) 2009b. Satu kantaa lasta. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

Mäkinen, R. 2007. Omaelämäkerrallinen sarjakuva. Teoksessa Kuhalampi, A. & Mäkelä, E. (toim.) "Ai tuntuks siust sellaset" - sarjakuva evakkomuistojen tallentajana. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu.

Nemeschansky, A. 2014. Kuvataide lastenkotilasten kommunikaation tukena. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveysala. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/78670/Nemeschansky_Ann_Monica.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 22.2.2018].

Nieves, M. 2015. Digital Painting 101: Thumbnail Drawing for Beginners. Artikkel. Saatavissa: <https://design.tutsplus.com/articles/digital-painting-101-thumbnail-drawing-for-beginners--cms-23900> [viitattu 12.3.2018].

Pohjonen, M. 2016. Hahmosuunnittelu sarjakuvatarinaan. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/59220/Pohjonen_Mirva.pdf?sequence=3&isAllowed=y [viitattu 22.2.2018].

Pylkäs, J. 2017. Kane of Akattar–sarjakuvan tekoprosessi. Oulun ammattikorkeakoulu. Kuvallinen viestintä. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/139431/Pylkas_Jussi.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 11.3.2018].

Rantila, R. 2016. Kerronnan keinot ajan ja rytmin monipuoliseen esittämiseen sarjakuvassa. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/127762/Rantila_Rosa-Nina.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 11.3.2018].

RIKKI-kollektiivi. RIKKI – taidetta mielenterveydestä. 2016.

Rintanen, V. 2017. Mielen kulttuuri-seminaari: Aleksis Kivi approves #toivoataiteista. Blogi. Päivitetty 22.10.2017. Saatavissa: <http://hulluussarjakuvia.sarjakuvablogit.com/2017/10/22/mielen-kulttuuri-seminaari-aleksis-kivi-approves-toivoataiteista/> [viitattu 11.3.2017].

Roan, J. 2007. The Archetypal Female in Mythology and Religion: The Anima and the Mother. Artikkel. Saatavissa: <https://ejop.psychopen.eu/article/view/389/html> [viitattu 22.2.2018].

Ruuhonen, T. 2009. Sadun salaiset kasvatustoimet steinerpedagogiikan valossa. Teoksessa Mäki, S. & Arvola, P. (toim.) 2009a. Tarina tukee lasta. Helsinki: Kustannus Oy Duodecim.

South, H. 2018. How to Use Thumbnail Sketching to Help With Drawing. Artikkel. Saatavissa: <https://www.thoughtco.com/thumbnail-sketching-to-help-with-drawing-4077911> [viitattu 12.3.2018].

Tieteentermipankki. 2018a. Allegoria. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:allegoria> [viitattu 11.3.2018].

Tieteentermipankki. 2018b. Paraabeli. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:paraabeli> [viitattu 11.3.2018].

Tillman, B. 2011. Creative character design. Waltham: Focal Press.

Walsh, J. 2016. How Media Scares Us: The Work of Junji Ito. Videoessee. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=IIIA6QDgl2M> [viitattu 22.2.2018].

KUVALUETTELO

Kuva 1. Viitekehys. Moisio, M. 2.3.2018.

Kuva 2. "Exhausting.". Nimimerkki elliebeanz. 27.2.2016. Saatavissa: <http://elliebeanz.tumblr.com/post/140095006938/exhausting> [viitattu 25.2.2018].

Kuva 3. Sarjakuvan ominaisuudet. Moisio, M. 25.2.2018.

Kuva 4. Yksityiskohta kirjasta "I Had Trouble in Getting to Solla Sollew". Nimimerkki Dr. Seuss. 1965.

Kuva 5. Yksityiskohta sarjakuvasta "Läski", albumista Rikkinäisen mielen kuvat. Huhtanen, P. 2017.

Kuva 6. Yksityiskohta sarjakuvasta "Suojuoksua", albumista Rikkinäisen mielen kuvat. Takalo, T. 2017.

Kuva 7. Yksityiskohta sarjakuvasta "Kantamus", albumista RIKKI – taidetta mielenterveydestä. Poikela, J. 2016.

Kuva 8. Yksityiskohta sarjakuvasta "Kaverit", albumista RIKKI – taidetta mielenterveydestä. Valenwind, M. 2016.

Kuva 9. Prinsessa mallisivu. Moisio, M. 21.2.2018.

Kuva 10. Kuvakaappauksia videosta Crossbreed Priscilla. Almroth, L. 9.4.2016. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=qxhMIBOnYbE> [viitattu 12.3.2018].

Kuva 11. Ensimmäinen luonnos Ritarista ja uudestaan piirrettyjä luonnoksia. Moisio, M. 2016 ja 31.1.2018.

Kuva 12. Ritarin mallikuva. Moisio, M. 6.2.2018.

Kuva 13. Disneyn hydra ja ensimmäinen luonnos Hydra hahmosta. Disney 1997 ja Moisio 2016. Saatavissa: [http://villains.wikia.com/wiki/Hydra_\(mythology\)?file=Hydra_%28Disney%29.jpg](http://villains.wikia.com/wiki/Hydra_(mythology)?file=Hydra_%28Disney%29.jpg) [viitattu 12.3.2018].

Kuva 14. Hydra mallikuva. Moisio, M. 21.2.2018.

Kuva 15. Tove Janssonin kuvittama haltia. Kirjasta Hobitti. Jansson, T. 1973.

Kuva 16. Eri tyylisiä sarjakuvasivuja. Araki, H. 1989 & nimimerkki Aruko 2013.

Kuva 17. Dr. Cataclysm #4 Winaugusconey, sivut 10-11. Nimimerkki Mortis Ghost. 27.3.2016. Saatavissa: https://issuu.com/mortis-ghost/docs/drcata4_Id_en [viitattu 22.2.2018].

Kuva 18. Tyylikokeiluja. Moisio, M. 13.2.2018.

Kuva 19. Pieniä ruutuja. Moisio, M. 20.3.2018.

Kuva 20. Ikkunan muotoinen ruutu. Moisio, M. 20.3.2018.

Kuva 21. Ruutuvälien leveyden hyödyntäminen [Lue oikealta vasemmalle]. Toriyama, A. 1984.

Kuva 22. Mob Psycho 100 [Lue oikealta vasemmalle]. Nimimerkki ONE. 2017.

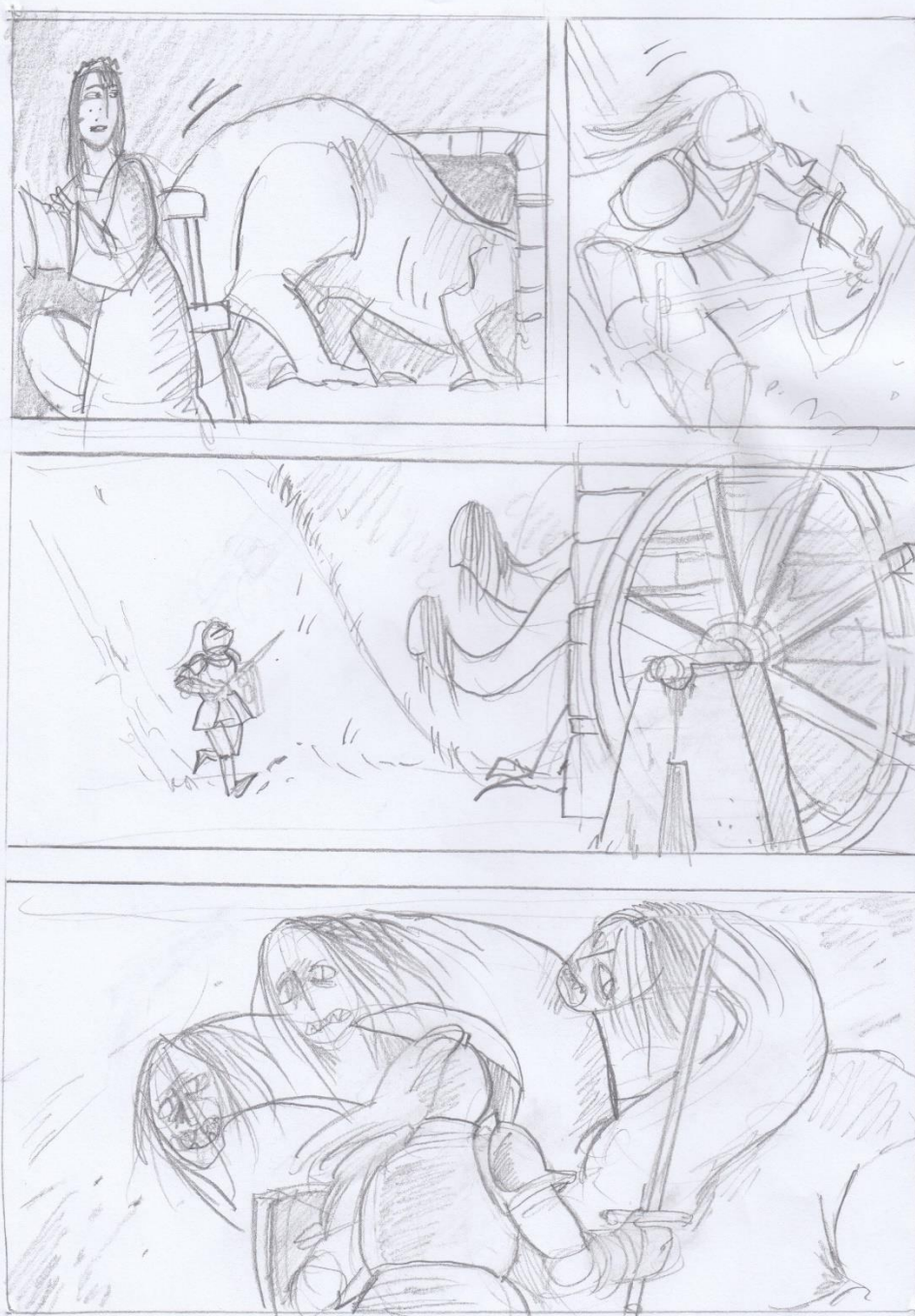
Kuva 23. Indiana Jones elokuvajuliste, maalannut Drew Struzan. Paramount Pictures & Lucasfilm. 1984. Saatavissa: <https://www.amazon.com/24x36-Indiana-Jones-Temple-Doom/dp/B005J6N066> [viitattu 12.3.2018].

Kuva 24. Luonnoksia kantta varten. Moisio, M. 6.2.2018.

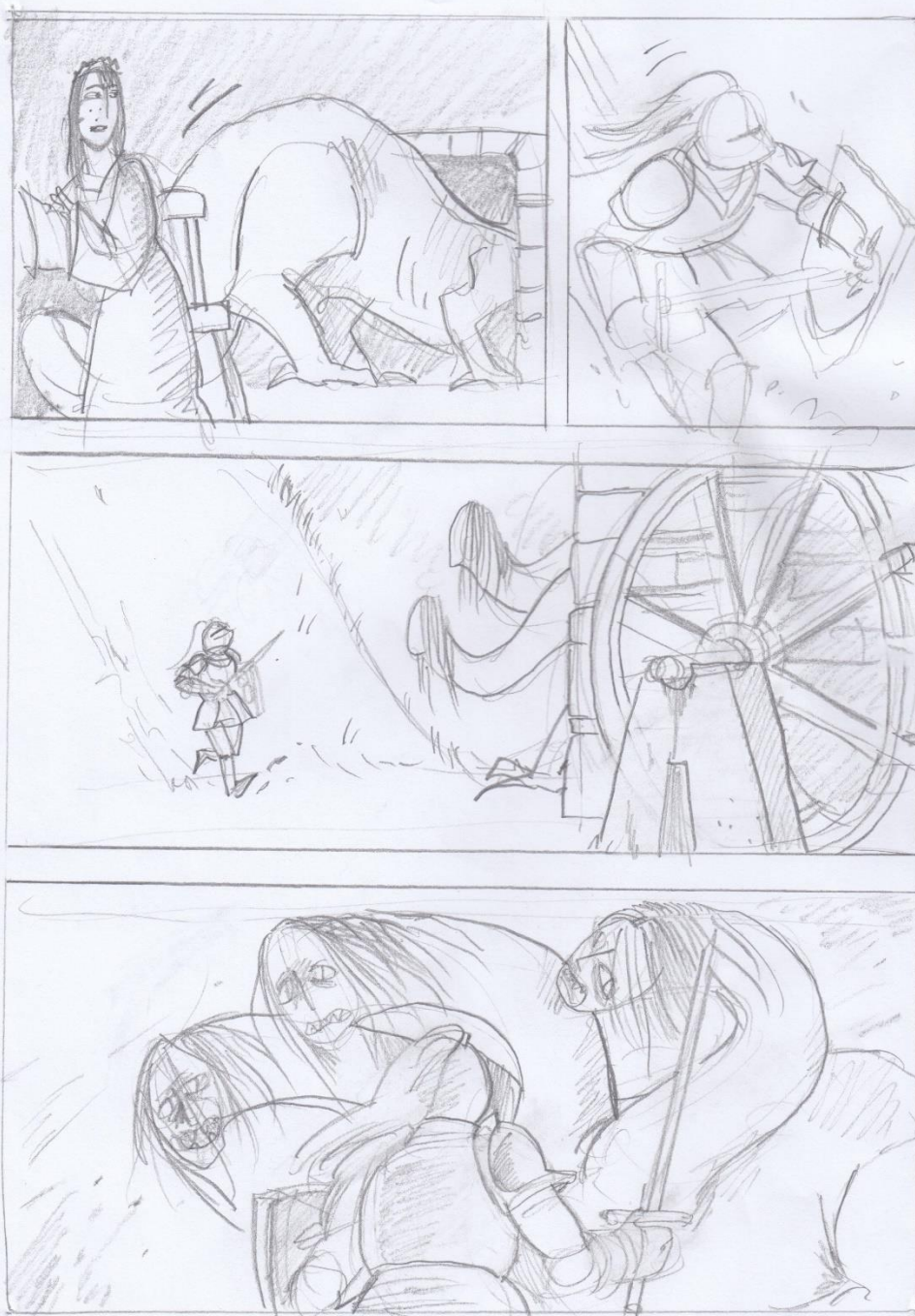
Kuva 25. Luonnoksia kanteen ja nimeen. Moisio, M. 21.2.2018.



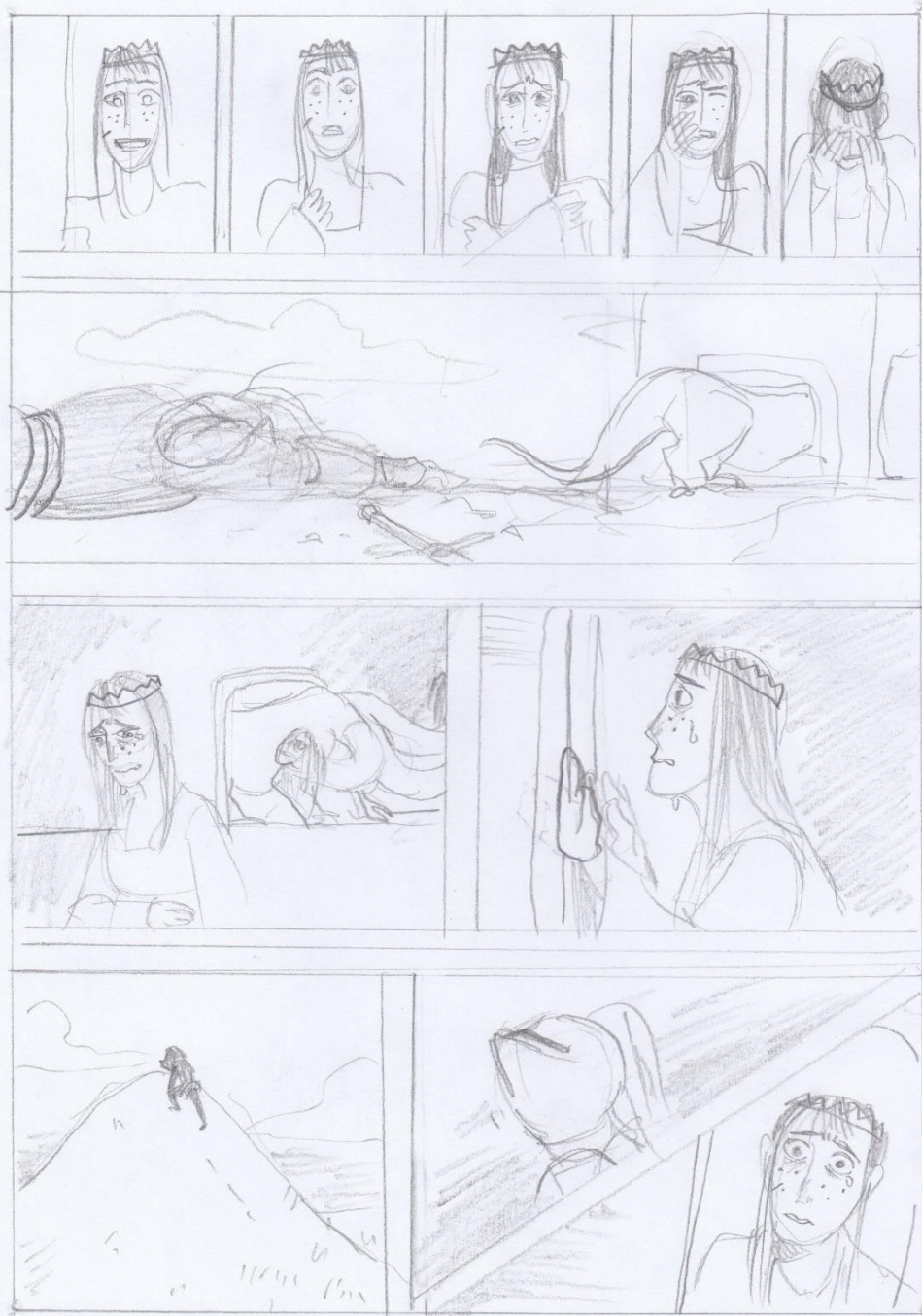


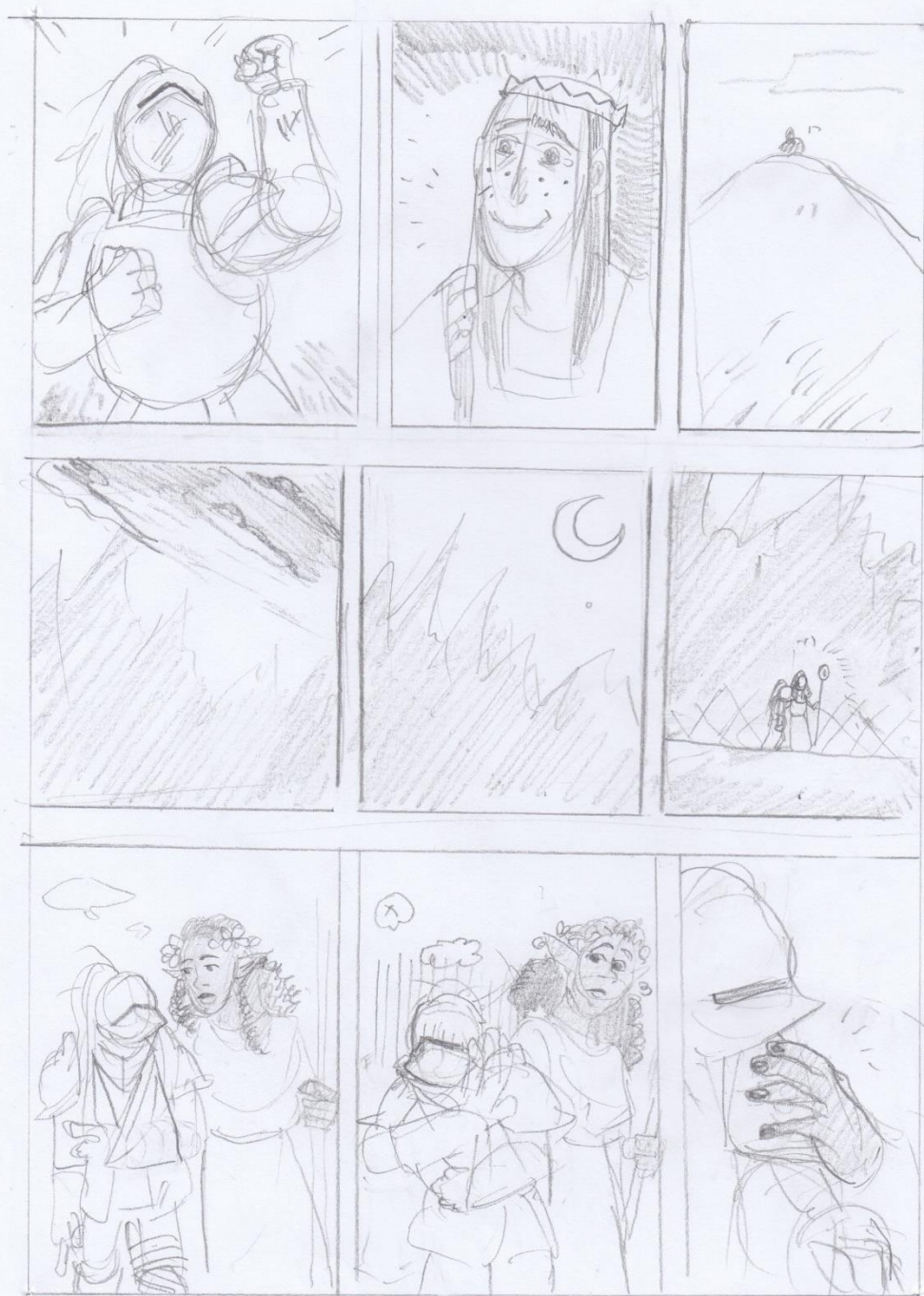


2

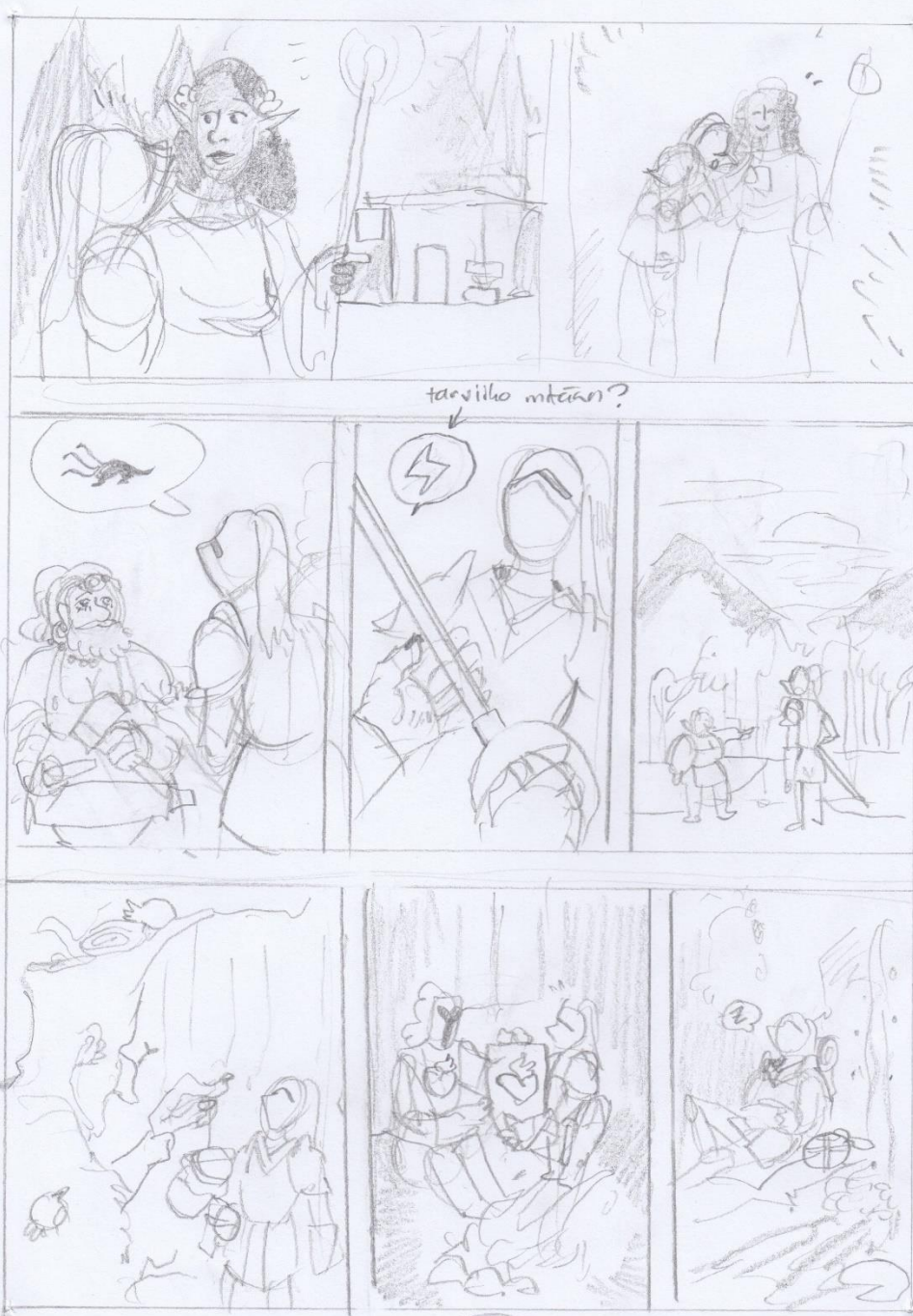


2

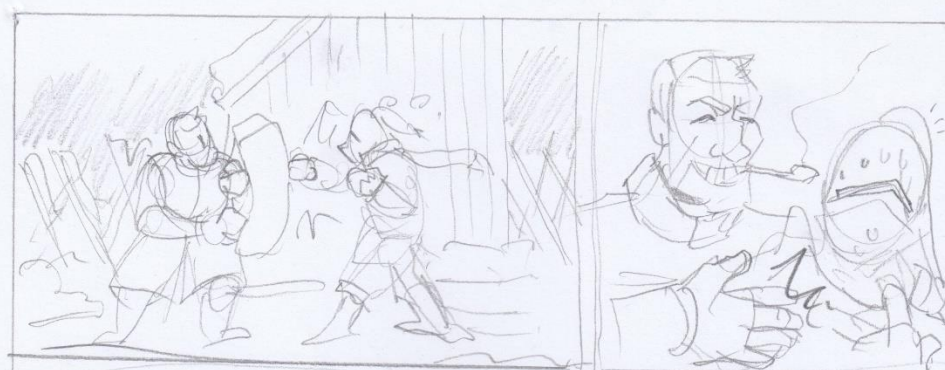




5



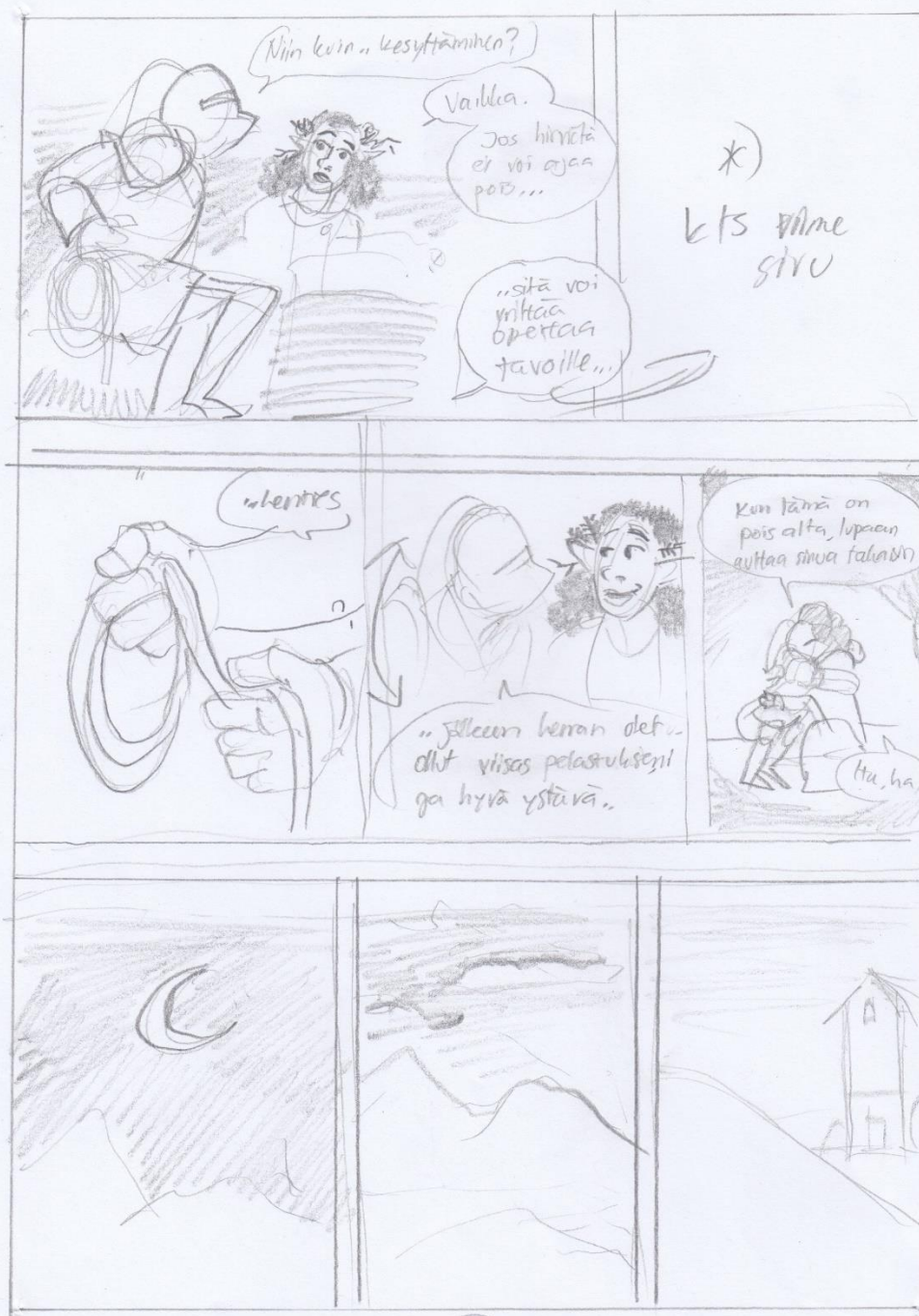
6



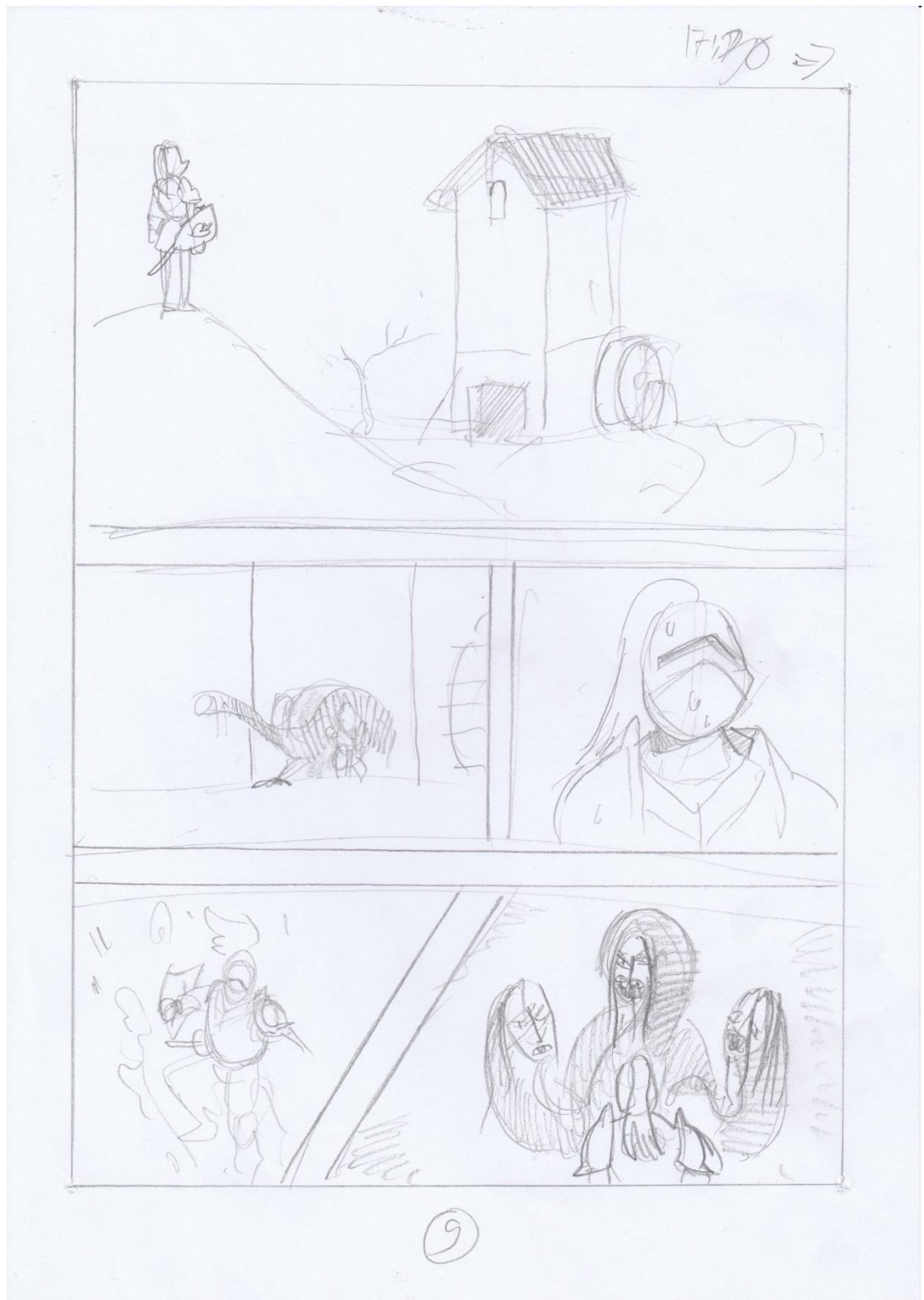
nämä
koko riille

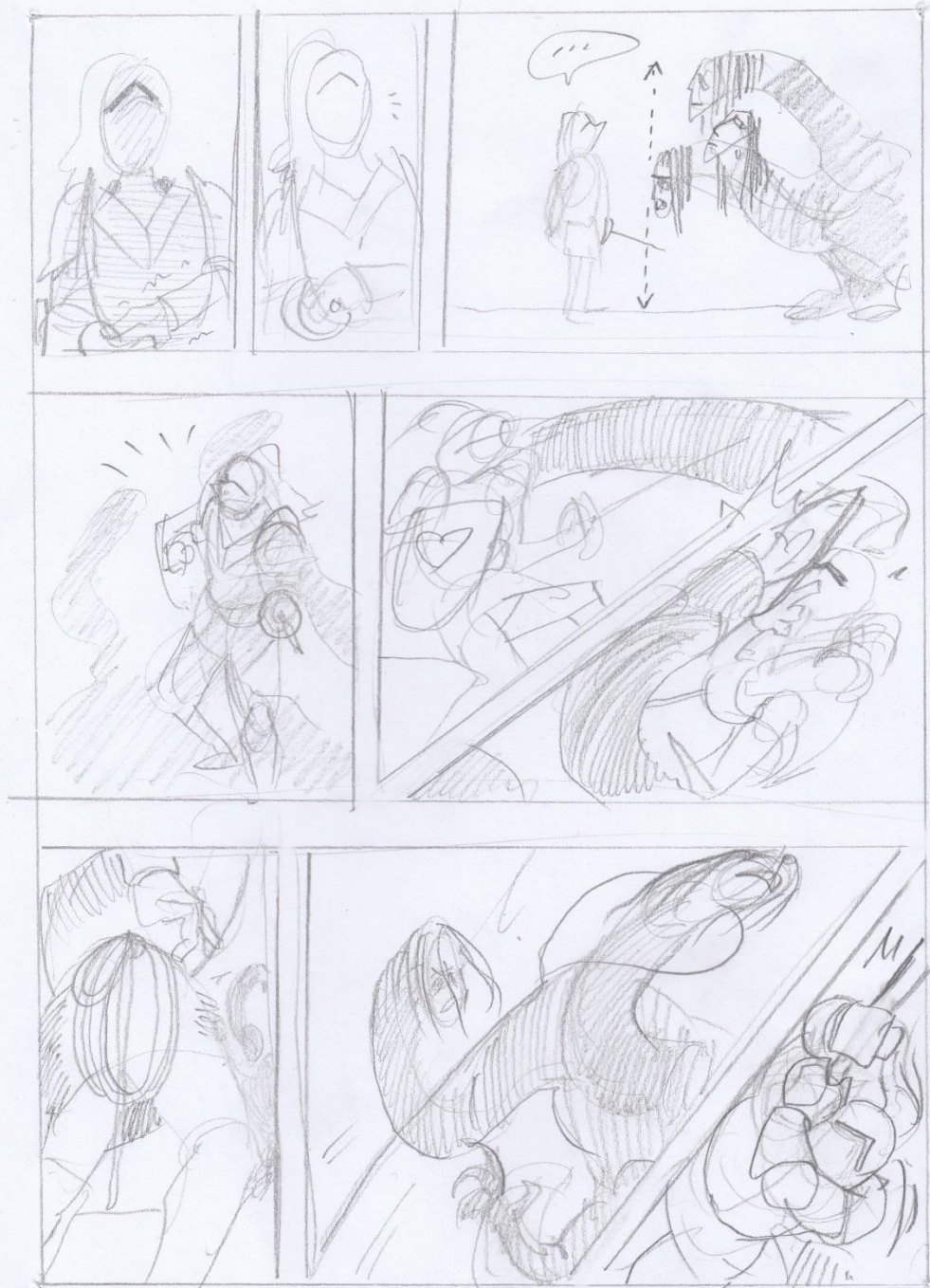
7

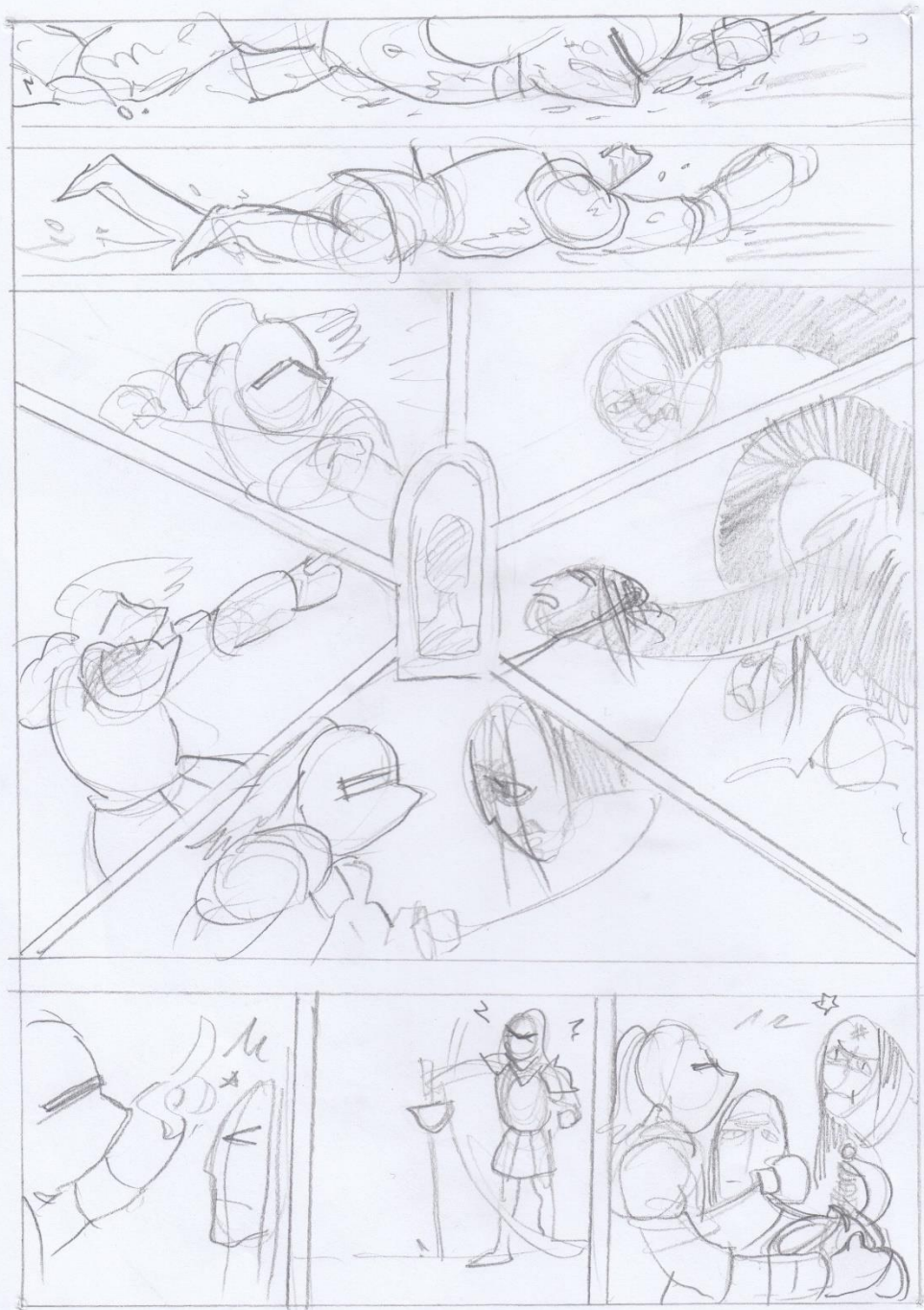
* seura-
nake riille



8









tarviiiko taa ruutu
enemmän tilaa? ↓

↑ tyyppi isompi?



Lieka ai ehkä pidä
ikuisesti, eikä taistelu
ole vielä ehkä ohi.
(todän että)
Mutta olen menossa
oikeaan suuntaan.

13









